MASTER GAMES®

НАСТОЛНО ЧЕТИВО НА ЗАКЛЕТИЯ ГЕЙМЪР

АЙ-ЧЕТЕНОТО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ В БЪЛГАРИЯ

#21 [84стр.]

+2 CD



+ [DEMO] allegiance
+ [DEMO] evolva
+ [DEMO] rollcage 2
+ [CD-2] half-life add-ons[250mb]

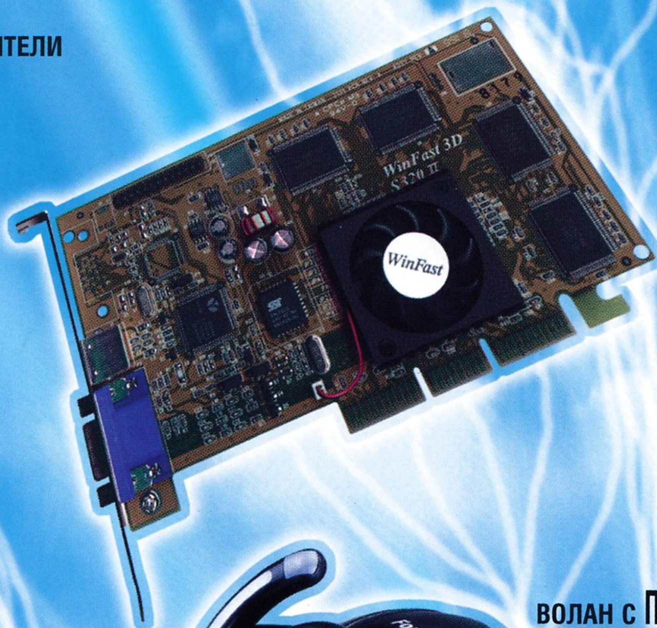
] АПРИЛ / 2000
] година 3 ISSN 1311-1221
] Цена: 7.00лв.
] Цена без CD: 2.70лв.

nox [8/10]
messiah [8/10]
millenium racer [8/10]








WinFast 3D
S320 II
WinFast




Force Feedback



MG АБОНАМЕНТ 2000

нЕ пРОпУСкаЙтЕ нЕВерОЯТнАтА вЪзМоЖНосТ дА Се АБоНирАТе

НА НевЕРояТНи ЦеНи ЗА вАшЕтО люБИмо СПисАНие MASTER GAMES!!!

Списание MASTER GAMES обявява абонаментна кампания '2000 с **изключително изгодни** условия за абонатите. Освен това всеки месец ще се **тегли томбола с награди между всички абонирали** се за дванадесет броя. Другото, което печелите е, че ще получавате списанието **преди излизането му на пазара** - редовно с препоръчана поща!

Едногодишен абонамент

Ако се абонирате за една година, цената за един брой списание с диск от 7.00 лева (корична цена) **ще бъде само 5.00 лева**, а без диск цената от 2.70 лева, **ще е 2.00 лева**. Това, което трябва да платите:

12 броя със CD - 60.00 лева

12 броя без CD - 24.00 лева

1/2 годишен абонамент

За тези, които нямат финансовата възможност да се абонират за една година, предлагаме **шестмесечен абонамент**:

6 броя със CD - 33.00 лева

6 броя без CD - 13.20 лева

За да гарантираме получаването на списанията, трябва да укажете точния адрес, пощенски код, трите имена и телефонен номер (ако имате такъв за справка от наша страна при допуснати неточности). При промяна на посочения за получаване адрес, трябва своевременно да ни уведомите с писмо до редакцията или с e-mail.
Парите за абонамента трябва да ни изпратите с пощенски запис на следния адрес:

София 1124
ул. Николай Ракитин 1, ет. 2
за фирма "Дарт-София" ООД
списание Master Games

За по-голяма ваша сигурност молим да ни изпратите уведомително писмо или копие от вашия превод, за да имаме възможността да направим справка в пощенския клон при евентуално загубване на превода ви.

3 ОРИГИНАЛНИ PC ИГРИ

А искате ли да получите огромен, култов постер 50x70см???

ОК, няма проблеми, но трябва да го заслужите. Какво трябва да направите? Изпратете ни с писмо или e-mail: адреси и телефони (ако има такива) на всички геймърски клубове, които знаете във вашия град.
За тези, които са ни пратили най-много точни адреси на клубове*, ще направим томбола и ще обявим имената на трима от вас, които ще спечелят освен постера и оригинална игра за PC по свой избор. За да получите със сигурност наградата си, трябва да напише трите си имена, ЕГН, точен адрес и пощенски код.

Побързайте! Абсолютно всеки може да получи върховен, суперпостер - стига да ни пише.

*** не е нужно да описвате конфигурациите на PC-тата и работното им време**

ВНИМАНИЕ!!!

ВСЯКО ВАШЕ УЧАСТИЕ ЩЕ ДОПРИНЕСЕ МНОГО ЗА СПИСАНИЕТО ВИ!

MENU

TOP NEWS

HOT GAMES

EverGreen

NO EXIT ???

HARD-SOFT WARE

SONY PLAYSTATION

TOP SECRETS



















Издател: New Media Ltd; *e-mail:* dart@inet.bg; master-games@inet.bg

www.master-games.com

Редакция: София 1124, ул. Николай Ракитин 1, ет. 2

Реклама: Рекламна агенция "РИС", Тел.: (02) 320 539

Винаги Вашият редакционен екип:

Боци, Иво, Andrew, Joz, Косьо, MoreGOTTT, VooDoo Man Вальо, БатНик, Cali, Стефан, Диди, Пецата и Сибила

Print by ДЕЛТА+ 032/ 624 742 www.deltaplus.net

graphic design & pre-press Ch. Popov

MG CD #21



-HOT GAME DEMOS-
Evolva, High Heat 2001, Invictus, Klingon Academy, Metal Fatique, Nascar 2000, Opposing Force, Pro Pinball, Rollcage 2, Superbike 2000

-HOT GAME NEWS-
Arcanum, Commandos, Dark Reign, Dungeon Siege, Evil Islands, Gore, Harn: Bloodline, Heart of Stone, Ihra, Links 2001, Martian Gothic, Mechwarrior IV, Midtown Madness II, Motocros Madness II, Pompei, Quark, Terminus, The World Is not Enough

-PATCHES-
Abdomination v2.7.0, Age of Wonders v1.35, Battlezone II v1.1, Command & Conquere: Tiberian Sun v2.02,Darkstone v1.0.5b, HalfLife v1.0.1.6 from v1.0.1.3, Need for Speed III: Hot Pursuit, Phoenix v1.1, Quake III Arena v1.16m Beta Point Release, Revenant v1.2e, Sid Meier's Antietam! Beta, Soldier Of Fortune Demo, Starfleet Commander v1.03, StarSiege: Tribes v1.10.5, SWAT 3: Close Quarters Battles v1.2, Total Annihilation: Kingdoms v3.0, Unreal Tournament 405B

-CHEATS-
Ascendancy, Autobahn Raser, Command & Conquer, Final Fantasy VIII, Football Manager, Grand Theft Auto 2, Hellcopter, Homeworld, Minesweeper, Moorhuhnjagd, Planescape Torment, Pokemon, Resident Evil, Skispringen 2000, Starcraft, System Shock 2, The Phantom Menace, Theme Park, Total Annihilation, Urban Assault, Worms Annihilation

-SOLUTIONS-
Curse of Monkey Island Walkthrough, Dead or Alive 2: Ein Character Guide, Dink Smallwood, Driver, Dynamite Cop, Final Fantasy VIII, Final Fantasy Legend 3, Police Quest IV: Open Season, Quest for Glory V: Dragon Fire, RollerCoaster Tycoon, Sonata, Sonic the Hedgehog 2, Space Quest III, Teenage Mutant Ninja Turtles II, Toy Story 2

-FAQ's-
AOE Keyboard Layout, Beatmania DJ Syndrome, ST: Birth of the Federation, Deception III: Dark Delusion V0.1, Dragon Ball Z: Legend of the Super Saiya-Jin, Driver PAL+NTSC Versions, Fifa Soccer '99, Final Fantasy VIII: US/Japanese Differences Ver. 1.5, Grand Theft Auto 2, Lords of the Realm II FAQ/Strategy, Ridge Racer V, Sega GT: Homologation Special, Soul of Samurai, Spriggan: Lunar Verse, Super Mario RPG: Guide to Super Jumping, Toy Story 2, Valkyrie Profile Seraphic Gate, Virtua Fighter Complete MoveList, Wizards and Warriors 3 Q&A, WWF Attitude Moves, Secrets and Characters, WWF Smackdown! CAW Moves

-SHAREWARE-
WinAmp 2.61, Cute Ftp, Antiviral Toolkit Pro, Netscape 4.7, WinAce 1.2, ICQ99b, Mirc 5.7, Jet-Audio, Real player G2, Ultrahle, Bleem!, Easy CD-DA Extractor, Snes 9x, DLH Update

-PROGRAMS-
Game Wizard 32 Version 3.0, GameHack 1.0, Magic Trainer Creator 1.27 Eng. Ver., UHS Reader for Windows [3.1 v4.2 + 95 v4.0], Universal Game Editor v1.0

half-life add-ons[250mb]

imperium galactica II: alliances

allegiance

ka-52: team alligator

half-life add-ons:
patches + uplink + utilities + bots +

+ 10 singleplayer maps
+ 20 multiplayer maps
+ 10 singleplayer episodes
+ 20 multiplayer episodes



за подробности виж стр. 67



Electronic Arts обявиха, че версията за Nintendo 64 на нашумялата игри The World is Not Enough ще излезе до края на годината.

Фирмата CPL подготвя специално упътване за премиерата на последното си заглавие - Razer-CPL през април.

Клонът на Infogrames за Северна Америка обяви следващата си игра NGEN Racing, която ще се появи на пазара до края на годината. В тази симулация, военните изтребители са модифицирани в ултра модерни състезателни машини.

От Eidos съобщиха, че дългоочакваната триизмерна екшън игра на John Romero все още не е завършена. Екипа от програмисти вече тества отделните нива и прочиства бъговете, за да може играта да бъде наистина перфектна.

Worms: Armageddon за Nintendo 64 на Infogrames вече може да бъде открита в специализираната търговска мрежа в САЩ и Канада.

SCi Entertainment потвърдиха, че ще сътрудничат на Microsoft при изготвянето на конзоли в бъдеще.

Акциите на фирмата производителка на компютърни игри Rambus скочиха значително на борсите. В момента една акция се котира за 500 долара.

От Microsoft съобщиха, че разследват дали една от бъдещите версии на операционната система Windows е била разпространена по някои website-ове.

Посредническите разговори около заведеното анти-трьстово дело срещу гиганта Microsoft са на път да приключат. Все още не е ясно дали обвиненията ще бъдат оттеглени или съдебните процедури ще бъдат продължени.



Starship Creator: Warp 2

Тази игра на фирмата SIMON & SCHUSTER INTERACTIVE може дори вече да се е появила. С помощта на WARP 2 е възможно да си построите свой космически кораб и да си хвърчите из цели 10 сценария. Както и да измисляте лични "миниепизоди". И най-важното, този кораб после може да си го пренесете в подготвяната за октомври 2000 г. игра STAR TREK DEEP SPACE NINE: DOMINION WARS.

HASBRO СЕ СЪРДИ И СЪДИ.

Фирмата HASBRO INTERACTIVE иска по съдебен път да се отмени дистрибуцията, продажбата и подготовката на няколко заглавия, които били инспирирани от игри, като TETRIS, CENTIPEDE, ASTEROIDS и MISSILE COMMAND, върху които HASBRO държи лиценза от 1998 г. Дадените под съд фирми са GT INTERACTIVE, EGAMES, MPV SOFTWARE, WEBFOOT TECHNOLOGIES и VARCON SYSTEMS. Игрите пък са още повече: INTERGALACTIC EXTERMINATOR, 3D ASTRO BLASTER, TETRIMANIA, TETRIMANIA MASTER, 3D MAZE MAN, TUNNEL BLASTER и т.н.

ОСТАВКА ВЪВ FIRAXIS.

Пресаташето на фирмата FIRAXIS съобщи, че Брайън Рейнолдс, известен дизайнер и един от основателите на компанията (създала между другото ALPHA CENTAURI) е подал оставката си. Това обаче нямало да се отрази на подготвяните игри.

НОВО ОТ IBM И INTEL.

IBM излизат с дизайн на ново поколение процесори, които макар и със силициеви транзистори, изразходват два пъти по-малко енергия от сегашните и вървят в честоти от 3,3 до 4,5 GHz. Първите чипове от новото поколение с честота 1 GHz трябва да се появят до една година, а другите - до две. Нови процесори представя и Intel. Нейната серия Itanium съдържа 25,4 милиона транзистора и първа използва 64-битова архитектура. Процесорите Itanium трябва да се появят още през 2000 г. и са предназначени за мощни сървъри.

Hired Team

Годината е 2064. Светът е генерално урбанизиран. Огромни градове са се разпрострели по повърхността на цялата земя. 96% от населението на Земята живее в тези отвратителни мегаполиси. Можете да си представите каква престъпност, корупция и безработица царят навсякъде. Бандите по улиците се гърмят с най-модерни оръжия. Полицията и доброволните отряди нямат никакви шансове. Всеки ден кръвта по улиците става все повече и повече. Има само една-единствена сила, която може да наложи ред. Това сте вие, разбира се. В тази екшън-пукотевица на фирмата NEW MEDIA GENERATION най-интересна е графиката на играта, отново използваща технологията EMBM. Както личи от картинките, всичко е повече от реалистично. Остава HIRED TEAM да е добра и в игрално отношение. И забавна, разбира се.

Return to Castle Wolfenstein

Появи се съобщение, че се готви продължение на славната WOLFENSTEIN 3D. Ще го наблюдават от ID SOFTWARE. Ще го разпространяват от ACTIVISION, а ще го правят разработчиците от GRAY MATTER INTERACTIVE STUDIOS (същите, които преди това в XATRIX ENTERTAINMENT направиха KINGPIN). Отново сте в ролята на шпионина B.J.Blazkowicz, който се бори срещу нацистките войници и техните механични чудовища. (Явно на времето не ги е победил както трябва, щом сега има продължение, нали?) Играта е с графичния енджин от QUAKE 3 ARENA и в комиксовия стил на първата серия. Има и нова система за правене на script-ите. Освен всичко друго, в сюжета става дума и за биоинженерство и окултизъм. Авторите мислят и за игра on-line.

Blair Witch Project

Представете си, че сте в тъмна гора и не знаете как да се измъкнете от нея. Наоколо - стена от дървета. Светлината на фенера ви не пробива мрака. Стоите и зъбите ви тракат от страх. Чувате отнякъде детски викове и вопли, но не виждате нищо. Крещите, но никой не отговаря. Стоите сам с 16-милиметровата си камера и нищо друго не можете да направите, освен да снимате. Този страх не ви ли напомня за филма "Blair Witch Project" (Проклятието Блеър)? Е, той е, и можете да го пробвате и през мониторите си, защото за 2000 г. фирмата дистрибутор GATHERING OF DEVELOPERS е сключила договори с три фирмипроизводителки да й направят три игри с енджина на NOCTURNO, изхождащи от света Blair Witch Project.

Над първата игра работи фирмата TRI. Тази игра ще се опита да свърже в себе си елементите от света Nocturno и от света Blair Witch. Сюжетът се разиграва през 1941 г., когато Rustin Parr е обвинен в убийството на седем деца. (Едновременно с играта главният програмист на TRI Марк Рандъл работи и над подобряването на енджина за NOCTURNO 2.) Играта трябва да излизе някъде през лятото на тази година.

Втората игра се разработва във фирмата HUMAN HEAD и е нарочена да излезе два месеца след появата на първата. Действието се развива през 1886 г. по време на инцидент близо до Coffin Rock. Групи селяни тръгват да търсят изгубилото се момиченце Robin Weaver. Намират го, но една от групите не се завръща. По-късно намират телата на изчезналите хора, изкормени и със завързани ръце и крака.

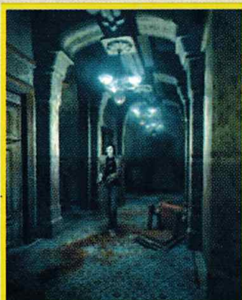
Третата игра трябва да поеме към пазара някъде през октомври или ноември 2000 г. под знака на фирмата RITUAL ENTERTAINMENT. Действието става в още по-далечната 1786 г., т.е. в самото начало на аферата Blair, когато Elly Kedward в своята къща уж изсмуквала от децата кръвта им. Kedward е обвинена в магьосничество и изгонена от селото насред жестоката зима. И въпреки че я смятат за умряла, нейните обвинители и половината от blair-ските деца загадъчно изчезват.

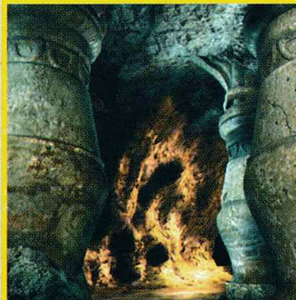
Като графика и трите игри май ще ги бива. Blair-ската трилогия навярно ще постигне успех и популярност.



Alone in the Dark 4

Фирмата INFOGRAMES е решила да изстиска докрай популярността на главния герой на серията ALONE IN THE DARK - Edward Carnby. За четвърти пореден път, макар и с много нововъведения и идеи. Нашият герой се отправя към остров, където има три плочици, които отварят пътя към огромна власт. Островът обаче не е безлюден. Тъмно зло се крие някъде в неговите гори - зло, което души в сенките, преследва навсякъде главния герой и затова авторите са го въоръжили доста добре. Дотук нищо ново. Обаче благодарение на новия графичен енджин сега атмосферата е много понапрегната. Едно от хитрите неща е фенерчето на героя, с което се осветява само онази част от помещението, към която е насочен лъчът. Другото го няма!?! А от музиката щели да ни настръхнат и космите по гърба. Повече информация очаквайте в най-скоро време в Master Games.





Shrapnel



Това е 3D-екшън, над който работят ZOMBIE STUDIOS (автори на SPEC OPS) и WILD STORM COMICS. Геймърът е в ролята на огромен паяк, който се катери по сградите, преобръща коли и взривява къщите по пътя си. Графиката е микс между анимация и специфичния стил на комиксите на WILD STORM. Играта е за PC и Dreamcast и излиза някъде в началото на следващата година.

Project Overdrive

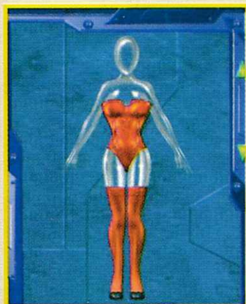
Над тази игра вече доста дълго време работят руските разработчици от фирмата BUKA ENTERTAINMENT. Става дума за 3D-екшън, в който излизате от затвора с 20 долара в джоба и се чудите накъде да поемете. Не сте от хората, които могат да преживяват с честен труд, така че само от вас зависи, дали ще се захванете с изпълнение на чужди поръчки, ще крадете автомобили, ще станете наемен убиец...



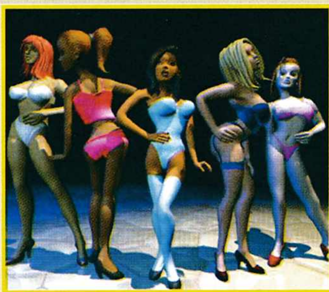
Off World Resource Base

В тази 3D космическа стратегия в реално време на фирмата STRATEGY FIRST става дума за войната на две нации, които искат да завладеят един планетарен пръстен, богат на полезни изкопаеми. Някъде до май играта би трябвало да се появи на пазара.

Panty Raider:
From Here to Immaturity



Колкото шантаво изглежда името на тази игра, толкова шантава е и самата тя. И на всичкото отгоре може да сложи кака Лара Крофт в джоба. Вижте само сюжета. Трима извънземни пристигат на нашата планета и започват да заплашват. Ако не им изпълните задачата, Земята ще се превърне в звезден прах. А задачата е смайващо приятна. Извънземните са очаровани от манекенките, които рекламират бельо, и затова изпращат вас, на име Norton, да им направите серия качествени снимки. Останалото зависи от вас. Можете да примамвате манекенките с бонбони или да ги гледате с ренгенови очила - въобще всичко може... Ако почакате до май, разбира се, когато играта излиза.



Delta Force 2

Звучи невероятно, но е абсолютно вярно, че DELTA FORCE 2 ще се използва в лагерите за тренировка на американските морски пехотинци. Както е и вярно, че при създаването на тази игра е бил използван опитът на специалните американски антитерористични единици, наречени Special Forces Operational Detachment Delta. Това е екшън-стратегия, в която геймърът управлява единица и се бори в цяла серия от мисии или по Интернет срещу противници, контролирани от компютъра. Играта върви с енджина Voxel Space 32 и се отличава с графичната си среда, с климатичните си ефекти (мъгла, дъжд и т.н.) и с детайлния си терен (хълмове, дървета, сгради, треви). Балистичният модел при използването на оръжията е изключително реалистичен и включва такива неща като влиянието на гравитацията, скоростта на вятъра и какво ли не още. Освен това геймърите могат да си разговарят on-line и да си предават заповеди.



Какво излиза наскоро

Hot-календар

Февруари 2000
- Messiah
- Star Trek: Klingon Academy
- Vampire: The Masquerade - Redemption
- Black & White
- Daikatana
- Dark Reign 2
- Star Trek: Armada

Март 2000
- Imperium Galactica II
- Thief II: The Metal Age
- Shogun: The Total War
- Tachyon: The Fringe
- Allegiance
- Giants: Citizen Kabuto
- Icewind Dale
- MDK 2
- Metal Fatigue
- Star Trek Voyager: Elite Force

Април 2000
- Oni
- Loose Cannon
- Starlancer

Май 2000
- Soulbringer
- Invictus: In the Shadow of Olympus
- Motocross Madness 2
- Neverwinter Nights
- Soldier of Fortune
- Team Fortress 2: Brotherhood of Arms
- Wings of Destiny

Kingdom Under Fire

Тази стратегия с RPG-елементи се прави от корейската фирма PHANTAGRAM, а дистрибутор ще е GATHERING OF DEVELOPERS. В сюжета са забъркани четири раси - две добри и две лоши. Геймърът, в ролята на водач на една от двете страни, воюва в 20 мисии, в които главното ударение е сложено върху сюжета. Тоест няма само да се избивате. RPG-факторът присъства не само в сюжета, но и в развитието на отделните единици. Колкото повече опит, толкова по-голяма сила, бързина на движенията, проницателност в новите моменти и т.н. 70 детайлно анимирани фигури, голям брой светлинни и атмосферни ефекти, много вълшебства и специални умения... И мултиплейър с няколко режима. Повече информация търсете на www.kingdomunderfire.com.



Класации:

Великобритания:

1. **Championship Manager 99-00 (Eidos Interactive)**
2. Age of Empires II: The Age of Kings (Microsoft)
3. Quake III Arena (Activision)
4. Norton Antivirus 2000 (Symantec)
5. Planescape Torment (Virgin)

Съединени щати:

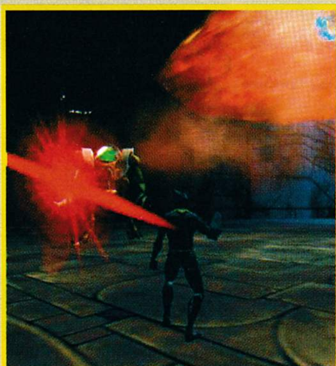
1. **Who Wants To Be A Millionaire (Disney)**
2. Centipede (Hasbro Interactive)
3. Parker Brothers Classic Card Games (Hasbro Interactive)
4. Milton Bradley Classic Games (Hasbro Interactive)
5. RollerCoaster Tycoon (Hasbro Interactive)

Vampire: The Masquerade - Redemption



Деликатес за геймърикръвопийци. В играта можете да станете безсмъртен, да се борите срещу вампирите и срещу техния главен лорд. Атмосферата е страхотна (за хора със здрави нерви, разбира се).

MDK 2



Момъкът с островърхата каска и неговото шестокрако куче Макс се завръщат. Играта е 3D и може да бъде определена като екшън-трилър.

Shogun: Total War

Стратегия, та дрънка. Отлична графика и невероятни възможности. Действието става в средновековна Япония, където командвате самураи и други достойни воини.

ФАМИЛИЯТА HEROES OF M&M РАСТЕ. Фирмата 3DO планира още през тази година да извади ново продължение на прочутата серия. Но този път като самостоятелен датадиск с подзаглавието SHADOWS OF DEATH. Ще съдържа оригиналните мисии от HEROES OF M&M 3, няколко от датадиска ARMAGEDDON BLADE, десетки нови мисии и една кампания. Този датадиск би трябвало вече да е на пазара.

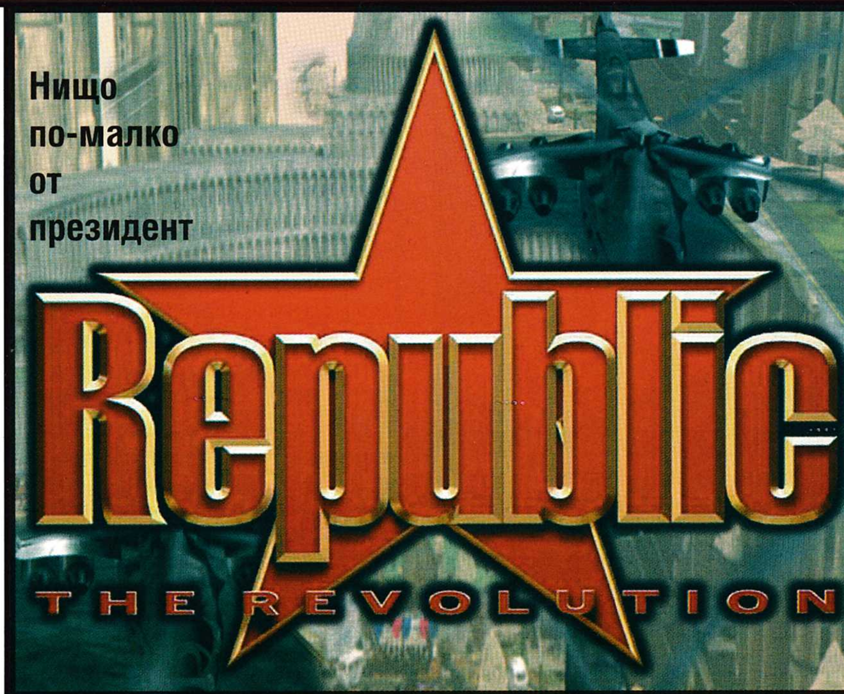
EA SPORTS СЪОБЩАВА. Пред завършване е SUPERBIKE 2000, продължител на хита SUBERBIKE WORLD CHAMPIONS. С по-добра графика, по-голям реализъм, splitscreen-режим за игра за двама геймъри и 6 известни различни марки. Срок: април 2000 г.

ON-LINE STAR TREK. Фирмата ACTIVISION съобщава, че през следващите две години ще издаде няколко игри по мотиви на сериала Star Trek, от които едната - CONQUEST ONLINE - ще е само за Интернет. Бюджетът от 4 милиона долара е разделен между ACTIVISION, VERANT и SONY. Между другото ACTIVISION е подписала договор с финландската фирма NOKIA, която трябва да осигури достъпа до Интернетигрите през своите телефони.

HALF-LIFE ОТНОВО РАЗРЕШЕНА. Както се казва, всяко чудо за три дни. А в Сингапур - за три месеца. За толкова време беше забранена HALF-LIFE - в края на миналата и началото на тази година. Така че сингапурските геймъри с дрънпати очички отново могат да си я купуват и да си я блъскат в геймърските клубове.

ТРИУМФ НА AGE OF EMPIRES II. От MICROSOFT съобщиха, че вече са разпродадени 2 000 000 екземпляра на суперуспешната стратегия AGE OF EMPIRES: AGE OF KINGS. И още: играта вече е и най-успешната за игралния сървър MSN Gaming Zone, където я играят повече от половин милион души месечно.

Нищо по-малко от президент



Стискай палци! И ги стискай здраво до края на 2000 година! Ако на фирмите ELIXIR STUDIOS и EIDOS не им мине котка път, идва наистина революционна игра

Политическата стратегия REPUBLIC: THE REVOLUTION е нещо, което геймърският свят още не е виждал. От разпадналия се преди десетина години СССР се е отделила малка държава със странното име Novistrana. И в тази държавичка има човек, който в началото на играта е шеф на незначителна политическа партия. Но този човек е изтъкан от безмерни политически амбиции и е готов на абсолютно всичко, за да спечели изборите и да стане президент на републиката. **Кой е този човек ли?** Е, да де, ти приятелю, ти трябва да станеш президент на Novistrana. По кой начин ли? По който си искаш. Ако щеш чрез популистки обещания, политиканстване и интриги. Ако щеш чрез убийства, изнудвания, отвличания и промиване на мозъци. Ако щеш с помощта на армията, полицията и църквата. Ако щеш с помощта на имиджмейкъри от телевизията. Както се казва - изборът е твой. (Засега не е ясно дали може и по честен път да постигнеш целта си - явно трябва да изчакаме до края на годината, за да разберем, дали има и такава почтена възможност). **Имаш насреща си около 16 противника** (т.е. други политически партии), които могат да бъдат "ръководени" и от истински геймъри по Интернет. В тази връзка ми хрумва, че ако REPUBLIC: THE REVOLUTION наистина излезе до края на тази година (а през 2001 г. в нашата истинска република трябва да има избори), любимият ни парламент би могъл да купи 240 парчета от играта (колкото са на брой народните представители) и да ги раздаде на всеки депутат, че да си тренира... **Как ще действа играта,** още не се знае точно - вероятно ще има много диалогови прозорци, безброй бутони и други подобни неща. Своята дейност ти не извършваш сам-самин, а чрез хората, които наемаш - агитатори, телевизионните звезди, "борци" с бухалки и с маски на лицата и т.н. Избираш измежду пет начина на геймене. Действаш като политик (плямпаш, подкупваш, отстраняваш съперници), като бизнесмен (подкупваш или отстраняваш същите), като кръстник на мафия (главно отстраняваш), като религиозен водач (отстраняваш ония, които не споделят правата ти вяра), като генерал (в този случай отстраняваш абсолютно всички). Но във всичките случаи висшата ти цел е президентският пост. Още не се знае какво ще стане, когато постигнеш тази цел - свършва играта ли или продължаваш с интригите си, но вече на президентско равнище. **Противник ти е в момента управляващият президент.** Той ти се усмихва, награждава те за заслуги, дружи с теб, но в същото време ти прави всевъзможни кални номера, за да не му седнеш на топлото местенце. Трябва да се съюзяваш с другите срещу него. Но може и да се съюзиш със самия него и така да постигнеш целта си - горе-долу както стана в Русия с Елцин и Путин. **Дано мултиплеърът** да не е ограничен със ситуацията "единият геймър е президент, а другите се мъчат да го свалят от поста" и авторите да са подготвили някои изненади. **REPUBLIC: THE REVOLUTION** е революционна игра не само, защото носи термина "революция" в названието си, но и заради изработката си. Държавата Novistrana е абсолютно комплексен свят в 3D), в който има седем големи и петдесетина по-малки градове и градчета с общо около милион жители, всеки със своите интереси, хобита, убеждения и т.н. Не ми е ясно как точно ще функционира този свят, но нека да почакаме и ще видим. От EIDOS твърдят, че и енджинът на играта е революционен. Целият свят щял така да е пред теб като на длан, че можеш да правиш с него каквото си искаш. Дори така да zoom-ираш от сателитен поглед, че да разглеждаш и саксиите по балконите. С безброй полигони, светлини и какво ли още не... **Ако обобщим обещанията,** REPUBLIC: THE REVOLUTION е симулатор на великолепно функциониращ свят - с великолепни детайли, с великолепна графика, с великолепен изкуствен интелект, с великолепни хрумвания. Накратко, фрашкана с нови идеи великолепна игра, каквото отдавна не сме виждали. Дано да е така... И заради нея да ме открият пукнал от глад в подножието на PC-то ми. Фирмата производител ELIXIR STUDIOS е сравнително нова фирма (регистрирана е през 1998 г.) и REPUBLIC: THE REVOLUTION е нейната първа игра. Развойчиците от тази фирма се дуят по web-страниците (**http://www.elixir-studios.com**), че са високообразовани люде, което не е най-важното, но наистина са много опитни - преди да основат фирмата са работили в BULLFROG, PSYGNOSIS и UBI SOFT. Да им стискаме палци всичко, свързано с този техен тъй амбициозен проект, да стане както те искат.







Elixir Studios / Eidos
Срок: 08-12 / 2000 година

TOP NEWS



EVOLVA

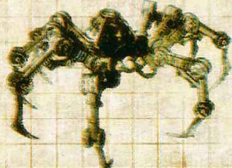
Името COMPUTER ARTWORKS е добре познато в бранша на компютърните ефекти, но най-вече с работата си върху такива за холивудски суперпродукции като филма "Хакери" и прословутия "органичен" скрийнсейвър за Windows. EVOLVA е първата игра на тази британска компания, но по всичко личи, че не носи типичните белези на графата "първи опити в жанра". Поне разпространителите от INTERPLAY са убедени в това. Амбициозният проект е поверен на хора, които са се занимавали повече с анимация и дизайн на по-високо ниво. Сега обаче те изглежда ще докарат свежи идеи на поизтърканото от предъвкване поле на днешните компютърни игри. В първия момент всеки, който е гледал филма "Starship Troopers" и виждайки отчасти интрото и няколко от щъкащите наоколо гадини, би възкликнал нещо по повод на плагиатството и неговите мащаби. Както обикновено, първото впечатление е погрешно. Да, отново се води борба за оцеляване в Космоса, но противникът е гигантски паразит, който попада на планета, превръщайки всичките ѝ обитатели в извънземни мутанти. Естествено, вашият отряд, намиращ се на близка планета, веднага е вдигнат по тревога. И тъй като по-гнусливите може да заявят, че за нищо на света няма да се изправят лице в лице със някакви отвратителни буболечки и паяци (не е изключено - и геймърите са хора), бързам да ги успокоя. В тази игра играчът не се изживява като Рамбо из заблатена местност, а командва от сигурното убежище на космическия си кораб. Да му мисли вашият отряд от четирима хуманоиди, които слизат на планетата. Но тъй като действието се развива в далечното бъдеще, където генното инженерство е всекидневие, бойците ви имат способността да абсорбират ДНК-то на всеки победен враг и да придобиват неговите качества. Наричат се Genohunters (нещо като ловци на гени) и за своята собствена еволюция в реално време разполагат с около милион възможности, което практически означава уникалност не само на всяка нова игра, но и на всекиго от тях. Тези герои са с невероятни способности, нападателни техники и крайници и могат да бъдат пренасяни от singleplayer-режима в deathmatch на multiplayer-а - благодарение на чисто новата технология на gameplay-а, наречена Mutator и разработена от CA специално за играта. Най-големият коз обаче е невижданата графика на новия енджин, поддържащ тонове знайни и незнайни ефекти. Неслучайно демото на EVOLVA е избрано за рекламната кампания на GeForce 256 на Nvidia! Не припадайте - всъщност минималните изисквания са повече от разумни. Музиката и звукът са много добре направени и демонстрират развитие, променяйки се заедно с мутацията на Genohunter-ите. Жанрът на играта е трудно определим. Наглед тя е странна комбинация от екшън и стратегия с доста адвенчър-елементи. Всъщност EVOLVA е 3d shooter, изискващ стратегически умения за битка в реално време, плюс повечко и яки загадки за поддържане на сивите мозъчни клетки във форма. Съчетанието е доста успешно и с добавката на страшно простия, но изключително функционален интерфейс прави управлението и тактическото разположение на четиримата бойци повече от лесно. Един основен екран показва избрания в момента Genohunter, а останалите четири допълнителни са за останалите бойци и за картата на околността. Подръка са и деветте генетични оръжия, ама докато се съберат всички, голям зор пада. Иначе са адски удобни и смъртоносни. По-впечатляващите от тях са: огнен дъх, гигантски нокти, електрически оръжия, генни разрушители. А абсолютните и най-съвършени оръжия са самите Genohunter-и, които придобиват способностите на жертвите си и ги усъвършенстват. EVOLVA позволява да се създаде балансиран отбор от бойци с развити различни способности, които влизат в бой, групирани по подходящ начин. Тази игра е колкото екшън, толкова и тактика - в повечето случаи извънземната напаст е по-многобройна и често хитростта е по-важна от грубата сила. Играта прави и друга гигантска стъпка към следващото поколение в компютърните забавления. Изкуственият интелект! Досега той представляваше скриптове или последователности от стандартни реакции на дадено събитие, без да се отчита кой знае колко влиянието на външни въздействия, а максимумът е проверка на двете възможности и съответната им отработка. Сега (поне според обещанията за EVOLVA) се изправяме срещу нова логика, която позволява извеждане на някаква степен на съвършеност на условие като краен резултат, т.е. един вид работа с недискретни величини. Помислете си какви неограничени възможности се откриват така в начина на поведение на хищните буболечки! Направо ме побиват тръпки при мисълта... По официални данни EVOLVA излиза в началото на пролет `2000. И както изглежда, INTERPLAY остават верни на традицията си да изненадват с нещо ново, и то приятно...

Кали













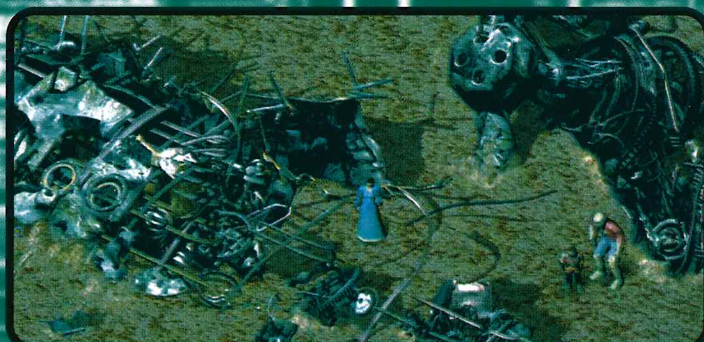


ARCANUM
of steamworks & magick obscura

Помните ли FALLOUT и нейното продължение? Помните ли завладяващия постапокалиптичен свят с уникален геймплей и страхотен дизайн? Не, това вече не са само хубави спомени! Тримата отговорни за успеха на споменатата легендарна RPG - Тим Кейн, Леонард Боярски и Джейсън Андерсън - преди около две години основаха своя компания за компютърни игри. Тя се нарича TROIKA GAMES и сега пуска на пазара своя пилотен и крайно амбициозен проект ARCANUM. Играта е типична, но не съвсем класическа фентъзи-RPG. Нейният свят е фантастичен и разработен в духа на книгите на Толкин. Но не съвсем. Джуджета, елфи, орки, гноми... В този свят обаче е направена индустриална революция и нашите герои се въоръжават с лькове, стрели и магии, но и с доста по-модерни оръжийца, а в небето покрай драконите се реят цепелини. Я да видим сега какво е да сложиш в шейкъра фентъзи и индустриален жулверновски поглед върху света! Точно тази двойнственост е основата на играта. Сблъскват се магии и машини, технологии и приказни създания. Расите за избор са осем (за справка, прочети Толкин). Качествата са стандартни за жанра - интелект, воля, възприемчивост, чар, сила, ловкост, красота... А освен тях, има над дузина допълнително придобиващи се качества плюс шестнайсет умения, даващи облика на героя ви. Не е кой знае какво, но все пак важно за влиянието на героя върху NPC-тата е, че дори с външния си вид той може да ги спечели за каузата си или да ги настрои против. Основният въпрос за геймьра е какъв предпочита да е: чирак на магьосник, инженер в новото време или отчасти и двете... Избраният път дава нови възможности в обучението на героя. Системите на развитие са по-задълбочени и предлагат множество варианти. Например магиите са разпределени в шестнайсет клона, всеки от които съдържа по пет увеличаващи се по мощ заклинания. Технологичните дисциплини са осем, със седем подкласа във всяка, а най-големият плюс на този избор са автоматизираните оръжия за масово изтребване начело с невероятно колоритен гигантски механичен паяк. Начините за водене на битка са два - в реално време и на отделни ходове, но и двата зависят главно от скоростта. При бой в реално време колкото по-бърз е героят, толкова повече удари може да нанесе. В другия случай по-бързите герои могат да използват повече екшън-точки по време на ход - както във FALLOUT. Двете системи се превключват в процеса на играта, така че всеки във всеки миг решава коя му допада повече. Енджинът е нов-новеничък, направен изцяло за случая. Същото важи и за интелигентния интерфейс, който например подрежда предметите в инвентара така, че да заемат най-малко място. Предвиден е и дневник, в който се записва абсолютно всичко - броят на убитите неприятели, изпълнените и неизпълнени куести, благословии и проклятия, репутацията на героя в различните градове... Перспективата е в до болка познатия изометричен вид, но се поддържа разделителна способност 800x600 и 16-битов цвят. По-необичайно за този тип игри е динамичното осветление. Редуване на ден и нощ, промяна в сенките и цветовете - и всичко това със съответен ефект върху уменията и качествата на героя. По всичко личи, че през лятото на тази година ни очаква среща с изключително оригинална по замисъл игра. Дело на хора, които са се доказали като майстори в бранша, но съвсем не мислят да излизат в пенсия, а да показват какво още могат. Магьосници и парни локомотиви? Джуджета и пушкала? Звучи шашаво? Но определено интригуващо, нали... **+ Общото** игрално време е около сто часа, в което се побират петнайсет големи куеста, сто по-малки и поне двеста противника за избиване. **+ Сингълплеърът** предлага много пътища за преодоляване на даден куест и такова разнообразие в мисиите, което гарантира възможност за многократно изиграване по напълно различни начини. **+ Мултиплеърът** е за от двама до осем играчи през локална мрежа или Интернет. **+ С редактора** на карти могат да се правят нови мапове, да се променят съществуващи и да се създават по-интересни куести.

Кали





TEAM FORTRESS 2
BROTHERHOOD OF ARMS

TEAM FORTRESS, мултиплейърната модификация на QUAKE, още на времето си не се ограничи с deathmatch или със CTF. Въпреки че има в себе си много и от едното, и от другото, тя съдържа и куп нови елементи. В основата ѝ са т.нар. player classes - фигурите, които представляват геймърите в играта. В TEAM FORTRESS геймърите разпределят помежду си ролите на медика, на шпионина, на снайпериста, на войника... Всяка фигура има свои специфични качества и умения. Отделни плюсове са високият реализъм и различната задача на всяка карта в TEAM FORTRESS. Това вкупом открива широки хоризонти за отборни тактики и стратегии.

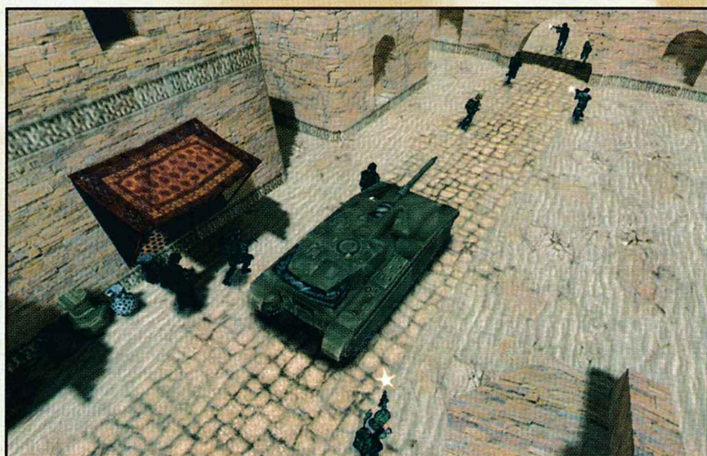


дузина чудесни юнаци



Първата идея, която хрумнала на разработчиците от фирмата VALVE SOFTWARE, е TEAM FORTRESS 2 да бъде датадиск към HALF-LIFE. По едно щастливо стечение на обстоятелствата обаче авторите разполагали с пари, идеи и време, тъй че работата се развъртяла и лека-полека "продължението" взело да се превръща в съвсем нова игра. В същото време във VALVE SOFTWARE били наясно, че докато TEAM FORTRESS 2 бъде завършена, вниманието на феновете на мултиплейъра на HALF-LIFE трябва по някакъв начин да бъде държано будно. И им хрумнала гениалната идея да направят TEAM FORTRESS CLASSIC - мултиплейърен update на HALF-LIFE, при това безплатен. Задачата на този update е да покаже на геймърите за какво става дума в TEAM FORTRESS и да спечели тяхната благосклонност. Намерението на разработчиците е осъществено блестящо и HALF-LIFE става най-популярната мултиплейърна игра. Тоест осигурено е всеобщо спокойствие до появата на TEAM FORTRESS 2. **Какво** ни очаква в новата игра? В TF2 има няколко вида отбори, всеки различно стилизиран (натовци, руснаци и разни други). Има 20 различни карти, и то по-големи от картите в TEAM FORTRESS CLASSIC. Бройката на пръв поглед може да изглежда малка, но ако дори половината от тези карти са на нивото на картата "Hunted" от TFC, можем да си хвърляме шапките от радост. Освен това вероятно повечето карти е възможно да се използват при различни задачи и в различни мисии. **Мисиите** са няколко вида. Има и традиционни, познати ни от TFC ("Битка за знамето", "Ескорт/Hunted", "King of the Hill"), но има и нови. В "Territorial Control" става дума за завладяване на колкото може по-голяма територия. В "Assault" пък (позната ни от UNREAL TOURNAMENT) задачата е да се унищожи целта, да се превземе или защити определен пункт. **Огромно** предимство на TF2 са терените, в които се разиграва действието. Разполагаме както с реалистични военни бази като в HALF-LIFE, така и с "истински" афгански селища, сицилиански села, плажове за дебаркиране и какво ли още не. При всичкия този реализъм обаче авторите на новата игра държат да се знае, че това е просто забавление и нищо повече. Затова играчът няма да лежи безпомощно на земята с разпран корем и да чака да му изтече кръвта. Няма опасност от неочаквана смърт след случайно попадение на куршум в главата. Във VALVE SOFTWARE смятат, че с тия неща майтап не бива. Затова реализмът стига дотам, докъдето е приятен и носи някакво удоволствие. **Който** е играл TEAM FORTRESS или варианти като COUNTERSTRIKE например, знае, че текстовите съобщения не са идеалният начин за комуникиране. Съобщението "Отзад към теб приближава терорист" сьиграчът в повечето случаи ще прочете чак след смъртта си. И понеже няма нищо по-добро от гласа, много геймъри прибягваха до различни възможности за гласово комуникиране по мрежата в реално време (в това отношение популярна е програмката Roger Wilco). Този недостатък в TEAM FORTRESS 2 е отстранен, а гласовото комуникиране е включено в кода на играта. Естествено, трябва ви микрофон, който за съжаление не върви заедно с продаваната игра. Разбира се, има възможност и за изписване на съобщенията с автоматично конвертиране в говоримо слово, но на английски език. И понеже не всеки геймър е добре с английския, могат да се използват и предварително дефинирани съобщения с по-простички думи от рода на "Медикът! Медикът! Медикът, по дяволите!" и други подобни. А можем да си комуникираме и с жестове - да речем посочваме





на някого накъде да върви. **Фигурите** са 12 (преди бяха 9) - всяка със свои положителни качества и недостатъци. Но не забравяйте, че концепцията на играта предполага употребата на цялата дузина, за да не ви липсва нищо важно. Транспортните средства са най-различни, обаче с тях разполага само командирът, който дирижира цялата акция. Въобще командирът в TEAM FORTRESS 2 е важна и много забавна фигура. Той следи от птичи поглед бойното поле, издава заповедите, координира останалите играчи. И от него зависи успехът в по-сложните мисии. **Звукът** го бива, а движенията на устните на говорещата фигура са напълно синхронизирани. При изображението е използвана технологията MRM (multi-resolution-mesh) от Intel, която се





приспособява към индивидуалната скорост на компютъра и изобразява сцената с максимално добро качество, запазвайки пъргавината на играта. Така геймърите с по-бавни PC-та не се чувстват като отритнати. Е да, естествено - колкото по-ъпгрейдвана е машината, толкова повече детайли виждате. Енджинът пък се грижи за разликата в детайлите в зависимост от разстоянието, на което се намира наблюдаваният обект.

Отдалеч примерно виждаме само силуетите, но отблизо различаваме и прашинките по униформите на противника. Към по-важните неща от списъка на графичните хубости прибавете и параметричната анимация, осигуряваща крайно реалистични движения на фигурите. **Що** се отнася до скоростта на играта по Интернет, кодът е преработен и оптимизиран, а авторите обещават по-бързо и плавно движение. Максималният брой на играчите засега е 32 на една карта, но тази "тайфа" търпи бъдещо увеличение. Заедно с CISCO SYSTEMS и други развойчици фирмата VALVE работи над новия протокол PowerPay, който трябва да подобри значително качеството на мрежовото играене през Интернет. **Официално** обявената дата за излизане на играта е пролетта на тази година, но това по-вероятно ще се стане към края на лятото.



Valve Software / Sierra; Дата за излизане: 04-05/2000 г.
www.team-fortress2.com; www.tf2center.com

TOP NEWS

Действащи лица и специализации

1. Морски пехотинец

Стандартен войник с пушка и ракетомет. По време на битките винаги е на първата линия, така че шансовете му за оцеляване не са големи. Има само един заряд в ракетомета, затова е особено важно кога и срещу кого ще го използва. Никоя атака не може да мине без него.

2. Картечар

Притежава най-ефикасното оръжие в играта. Картечницата обаче се слага само на предварително подготвено място и не може да се мести по време на стрелбата. Тъй че, никакви аналогии с Рамбо...

3. Снайперист

Естествено, пушката му е с оптически мерник. За сметка на това пък е лесно раним. Трябва да се крие и да чака търпеливо, докато врагът стане труп.

4. Рейнджър

Главните предимства на рейнджъра са неговите бързина и подвижност. По-бърз е от морския пехотинец и може да изненадва врага. Но е сравнително лесно раним и екипировката му не е от най-ефикасните. Идеален за неочаквани нападения.

5. Командос

Главното му снаряжение са взривовете и гранатите. Може да вдигне във въздуха всичко, което си поиска. Обаче е раним, трябва прикритие - най-добре от морски пехотинци.

6. Огнехвъргач

Идеален за атака на вражески бункери. А ако вие сте в бункера, щом го видите, крийте се. Недостатъците му са, че оръжието му не е далекобойно и че е раним.

7. Офицер

Винаги носи със себе си димни гранати и инфрадалекоглед. При по-сложните атаки е добре да разполагате не само с командир, но и с офицер, който да прикрива отстъплението на своите хора с димни гранати или да изследва мястото на атаката с далекогледа си. Освен това офицерът повдига морала на войниците.

8. Медик

При него не е важно въоръжението, а дали е добре снабден с лекарства. Медикът е класическа фигура в TEAM FORTRESS. Лекува ранените и съживява падналите войници. Прибавя брони. Освен това така зарежда картечницата, че я направи по-ефикасна. Много е лесно раним обаче.

9. Инженер

Сглобява всичко, включително и картечница. Може не само да изгради позицията за стрелба за картечаря, но и да спретне sentry gun (автоматична картечница). Фигура, без която не може.

10. Шпионин

Сменя физиономията си, крие се, върши подлости. Умее безброй уникални финтове. Може да се прави на умрял, да се преоблича в униформа на врага или да се крие в тъмни кътчета и после неочаквано да нападне изотзад. Слаб като фигура, но много подъл.

11. Командир

Ръководи цялата операция от птичи поглед, издава заповеди, предава жизнено важни информации на своята група, наглася waypoint-и, транспортира членовете на своята група с возила и т.н.

12. Инструктор

Вижда с очите на геймъра и съвета. Провежда тренировките с помощта на показалка и чрез команди. Сам в игралния свят не може нищо да извърши и не се използва при битките. Но за обучението на новите играчи няма грешка. -GM-

COMANCHE HOKUM

Епизод от вертолетните войни

Имаше навремето един забавен хеликоптерен симулатор APACHE HAVOC, в който с удоволствие хвърчахме насам-натам с най-новите руски и американски вертолети. Но времената се менят, apache-ите остаряват (а и не свършиха кой знае какво в миналогодишната война с Югославия) и ето че се появи ново поколение бойни хеликоптери. На което пък веднага реагира фирмата RAZORWORKS и се зае с продължение на вече споменатата игра, този път под името COMANCHE HOKUM. **В**ижда се от самото наименование, че в играта се лети както с RAH-66 Comanche, така и с Ka-52 Hokum. Авторите предлагат рядката възможност да изпробваме две коренно различни разбирания за модерното воюване. От една страна, това е класическият Comanche, "фрашкан до козирката" с най-съвършена електроника. От друга - Hokum, който, освен с електронни системи, разполага и с нетрадиционна конструкция с два коаксиални, въртящи се в противоположни посоки ротора и седящи един до друг пилот и стрелец. **В**еднага (в предтърговската версия) става ясно, че RAZORWORKS търси приемственост с



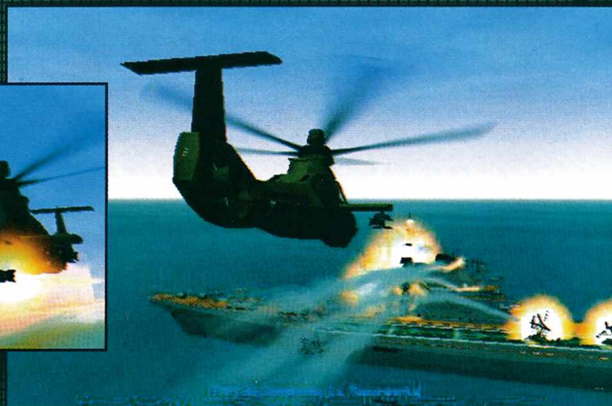






предишната игра. Отново можем свободно да се превключваме от позицията на пилота към тази на стрелеца и обратното. Моделът на летене (в сравнение с TEAM ALLIGATOR например) изглежда малко примитивен, затова пък най-големите недомислици от APACHE HAVOC (хоризонтален полет със скорост 500 км/ч, изкачване до 10 000 метра височина) ги няма. Но и сега при модела на летене realistic с хеликоптера могат да се правят разни глупости като превъртания по оста при минимална височина. Дано в окончателната версия на играта тези измишльотини изчезнат. **В** новата игра графиката е на добро равнище. Това личи най-вече при изтеглянето напред и насочването на оръдието при Comanche, когато дори се мярка и някакъв лазерен лъч. Наземните единици са изпипани детайлно, движат се реалистично и с малко късмет можете да чуете в кабината си дори ръмженето на мотора на танка. При полетите над пустинните места (те изобилстват в играта) теренът не е особено пресечен, но озовем ли се над някоя гъсто населена област, веднага се появяват сгради, пътища и други отличителни белези на днешната цивилизация (много внимавайте с жиците под високо напрежение; никакви слаломи между стълбовете на далекопроводите!). **В**сичко в играта е подчинено на една-единствена цел: добър gameplay. Докато изпълнявате мисиите си, непрекъснато получавате информации от разузнавателните единици за движението на противника, искат ви помощ от земята, мотаят се "из краката" ви всякакви чужди машини, които си имат свои задачи. Засега авторите са готови с две "бойни полета" - Ливан и Йемен, но обещават и други, по-атрактивни места. А в мултиплейъра би трябвало да можем да се свържем и с APACHE HAVOC. **COMANCHE HOKUM** е за геймърите, които предпочитат добрия gameplay и приятната атмосфера пред суперреалистичните хеликоптерни симулатори. И най-вече за феновете на мултиплейъра.







Razorworks / Empire Interactive

-GM-

Братята Chris и Erin Roberts, бащи на сериите WING COMMANDER и PRIVATEER, са напуснали ORIGIN и са основали фирмата DIGITAL ANVIL. Дистрибутор на игрите им е MICROSOFT. А първите две игри, с които двамата братя тутакси са се захванали, са двата нови космически симулатора: STARLANCER и FREELANCER.

STARLANCER

Мястото на действието на тази игра е родната Слънчева система. Няма чужди звезди и галактики - конфликтът се разиграва на наша територия. Някъде в недалечното бъдеще между Съединените щати, Китай, Русия и Великобритания пламва люта кавга, която бързо се пренася и в космоса. И там тръгват тежки битки за завладяване на стратегически важните планети и на техните сътници. Земята, няма как, се включва в тази патаклама. DIGITAL ANVIL не се бои да комбинира в структурата на мисиите както битки в места, където има гравитация, така и битки в безтегловност. Авторите обясняват това свое смело намерение с желанието да покажат и драмата на едно такова евентуално събитие, и свободата на придвижване из космическите пространства. Не е ясно дали тази идея си заслужава труда не само от гледна точка на управлението на играта, но и от гледна точка на парадоксите от рода на "реалистичен полет, съчетан с космическия телепорт Jump Gate", който корабите могат да използват. Основното в STARLANCER е, че мисиите не се разиграват в точно определени квадранти, а направо в динамичния и реален космически свят, в който боевете са си боеве, но животът тече независимо от тях. Бойните си задачи често трябва да изпълнявате сред непрекъснато пречкащи се мирни кораби, астероиди и други космически обекти, които в никакъв случай не бива да закачате. Грижата за детайлите е на HighColor-графиката с извънредно висока разделителна способност. В обхвата влизат и някои космически явления, като например фактът, че в сянката на Слънцето всички отразяващи светлина обекти са тъмни. Авторите обещават, че дори бойното поле да е препълнено със стотици различни обекти, дори до половината да е с гигантски кораби-майки, бързината на картината (frame rate) няма да намалее дори с една милимунда... Милимундата е измерителна единица от по-друг свят, но така или иначе в началото на играта вие сте в ролята на новобранец, а по-сетне водач на набързо сформираната бойна единица "The 45th Volunteers Squadron" - наемници за изпълнение на различни задачи в различни части на Слънчевата система. Тази отначало полупиратска групировка има свой космически "дом". Един простичък Mothership, в чиято утроба можете свободно да се разхождате и в стила на WING COMMANDER да дискутирате с останалите пилоти. Освен обичайното в традиционните тренажьори, можете да тренирате движение в скафандър без налягане и разни други необичайни неща. Не е никак редовно и придвижването из корабамайка (изцяло в 3D), което пък отваря определени възможности, като например отбрана на корабамайка в стила на DOOM. В зависимост от условията на различните планети и техните атмосфери разполагате с богат избор от управляеми самолети - около 100 на брой. Това число на пръв поглед изглежда голямо, но в X-WING ALLIANCE на Джордж Лукас броят беше практически същият. Говори се и за около 20 оръжия, които се комбинират по различни начини. Въпреки че мисиите са отделни, STARLANCER няма линейна структура. Геймърите имат възможност да избират както мисиите, така и собственото си поведение при тяхното изпълнение. Различното ви поведение може така да повлияе върху резултата на мисията, че и сюжетът на играта да върви в различни посоки. Имайте предвид, че четирите Велики сили внимателно следят и анализират вашето поведение и в зависимост от него са повече или по-малко благосклонни към вас. С действията си можете да окажете влияние и върху цялостното развитие на политическата ситуация. В играта ги има и традиционните WingCommander-ски филмчета (около 20 минути) с филмови актьори и безбрежни брифинги, разбори на ситуациите, диалози, както и около 40 различни музикални произведения. В мултиварианта играта не се ограничава само с dogfight-и (сражения един срещу един), а може и да се изиграе целия сингълплеър и с повече геймъри, така че отделните ескадрили в определени мисии да се сформират от доброволци в web- или други отбори. Накратко. Ако оставим настрани мегаломанията и ексцентричността на създателите, STARLANDER е сред сериозните кандидати за званието "космическа пукотевица на годината". Братята Roberts са го доказвали и друг път, а сега са и под зоркото око на MICROSOFT...









Digital Anvil/Microsoft;
Дата на излизане: 04/2000

-GM-

Има два вида космически симулатори. Едните са класически космически пукотевици, изградени върху принципа на отделени мисии и пълни с хладнокръвни или тактически битки. Другите са т.нар. космически RPG, в които геймърът има абсолютна свобода в космическите далнини и може да лети накъдето и когато си иска, но е длъжен и да върти добра търговия, за да си купува все по-добри космически кораби и оръжия. Затова някак си естествено е, че братята Roberts са решили да направят по един симулатор от двата вида. STARLANCER е от първата категория, на които им викат mission based. FREELANCER пък спада към т.нар. space trading simulation. И тъй като STARLANCER излиза на пазара по-рано, нека първо поговорим за него.

FREELANCER









Във FREELANCER сюжетът ни пренася с хиляда години напред - в трийсети век от раждането на Христа. Родната Слънчева система е в изключително окаяно положение, тъй като е пострадала жестоко в Първата слънчева война. Човечеството се е впуснало в междузвездни полети и е тръгнало да завладява различни кътчета на галактиката. Хората са неконтролируеми и са се групирали в разни териториални фракции, търговски гилдии и пиратски сдружения. Цивилизациите в новите покорени територии са така безогледно експлоатирани, че са принудени да се организират в нещо като опълчения. В началото с една нищо и никаква ракетка излитате към безкрайните далнини на космоса, където пукотевицата е над всичко. Полицейски акции срещу пиратите, пиратски засади срещу полицията, правителствени чистки, битки на корпорациите, сблъсъци на интереси на могъщи особи, борба на космическите раси за право на живот - това е атмосферата, в която вие и Freelancer-ите изпълнявате задачите си. **С** времето лека-полека се превръщате в опасен космически вълк, който сам решава накъде да подкара своята звездна кариера - дали да бъде коректен политик, хитър търговец или бесен граблив пират. Ракетата ви вече не е онази "тенекиена консерва", а боен космически кораб от последно поколение, оборудван с всякакви оръжия и отбранителни системи. DIGITAL ANVIL смята да комплектува извънредно сложен космос, подчинен на строги закони и отношения както в отделните етажи на властта, така и в търговската сфера. **А** вашето отношение дори към такива неутрални космически тела като, гигантските колоси, добиващи минерали от астероидите, може да наруши икономическата стабилност във всички звездни системи, за които минната компания изнася минерали. Ако унищожите някое от тези добивни съоръжения, ликвидирате не само минната компания, чиято собственост са те, но и търговската гилдия, в която тази компания членува, и правителствените кръгове в онези системи, които са зависими от доставките на минерали. И т.н. Ако авторите изпълнят това си намерение, вдигат доста високо летвата на игралната среда за космическите екшъни (не стратегии, там положението е по-друго). Не самият вие, а могъщите галактични организации (гилдии, правителства, престъпни групировки) стават главното движещо колело, въртящо сюжета на играта. Конфликтите и напрежението между тях определят атмосферата в галактиката и ви дават възможност да решите към кого да се присъедините, за какво и срещу колко. **В** случая най-важното е авторите на играта така да балансират космическия свят, че той наистина да работи и вие да имате чувството, че е така, независимо от вашето присъствие в него. Няма как да не ви се понрави, когато (вече като опитен космически вълк) прочетете за себе си в "Галактичен вестник" новината, че "неизвестен фанатик е хвърлил във въздуха орбитална станция, на която точно в този момент се е намирал висш чиновник от Гилдията на Навигаторите". Освен изпълнението на различни мисии за всякакви потайни личности, във FREELANCER имате и възможности за много солови акции. Примерно: разпитвате пленници, претърсвате корабни компютри, намирате интересни координати и в резултат откривате фрашкана с ценни минерали тайна пиратска база. Или склад със забранени технологии... **П**о-лошата новина за FREELANCER е свързана с обещаваното максимално опростено игрално управление. То щяло да е ама толкова опростено, че просто вадите играта от кутията и веднага започвате да геймите. Без дори да прочетете приложените указания. Айде стига, бе! Да се управлява движение в 3D-пространство с икони, да се решават космически двубои с икони... Може да съм краен, може да съм неверник, но прекаленото желание някоя игра да бъде достъпна веднага и за всички води до неуспехи като THEME PARK WORLD. **Н**о да не прибързваме - има доста време, докато тази игра се появи на пазара. Което значи, че и авторите могат да поразмислят.

Digital Anvil / Microsoft
Дата на излизане: 04/2001 г.

-GM-

DEUS EX

Наименованието DEUS EX идва от латинския израз Deus Ex Machina (чете се "деус екс махина", т.е. "бог като машина"), който означава неочаквано излизане на определено действащо лице (обикновено от божествен или свръхестествен произход) на театралната сцена. Такова божествено същество се е появявало в сюблимните моменти в древногръцките пиеси и с един замах е решавало заплетения конфликт. DEUS EX е игра от рода на екшън-тактическата RAINBOW SIX, но в едно бъдеще време, в което управлявате един-единствен супервсестранен специалист с качества колкото на целите отбори на SPECIAL OPS и GREEN BERETS, взети заедно. И понеже подобна фигура може да внася каквито си иска неочаквани сюжетни обрати в ситуацията, в която се намесва, ролята му може да се оприличи на онези божества от древногръцките драми. Затова играта е наречена DEUS EX. **Преди година** на мистър Warren Spector нещо му хрумва. Той зарязва дългогодишните си партньори от LOOKING GLASS и се присъединява към фирмата ION STORM, ръководена от голямото плямпало Johnny Romero, който преди това работел за фирмата ID SOFT. Същата тая фирма ION STORM, която преди около година и половина съобщи, че ще става едва ли не най-добрата в света. Но за това време успя да издаде само доста елементарната игра DOMINION и да залее геймърите по света с мъгляви обещания за DAIKATANA и ANACHRONOX. Този път обаче, може би защото към ION STORM се е присъединил самият Warren Spector, нещата май отиват наистина към нещо хем реално, хем великолепно. Тоест към играта DEUS EX, която трябва да се появи някъде в началото на лятото. Ако това стане, простени да са му всички празни приказки на Johnny Romero и на неговата ION STORM. **Warren Spector** е известен с това, че държи игрите му да са 3D, и то гледани през погледа на геймъра. В неговите игри винаги са хитроумно балансирани екшън, адвенчър и RPG. Класически примери са игри като ULTIMA UNDERWORLD, SYSTEM SHOCK и THIEF. Такава игра по всяка вероятност ще е и DEUS EX. В нея сте в ролята на J.P.Denton от Международната антитерористична организация на Обединените Нации (UN Anti-Terrorist Coalition). Тайният агент Denton е включен в акция, която трябва да разкрие кражбите и саботажите на безценни антитела, използвани за лекуване на загадъчната болест Сива смърт. Колкото обаче агентът по-детайлно се запознава със ситуацията, толкова повече схваща, че терористите всъщност са контрабандисти, а UNATC пази тайните, колкото ситото задържа водата. Толкова. За останалата част от сюжета Warren Spector мълчи и устата му се отваря единствено, за да каже: "Искам геймърите на DEUS EX непрекъснато да мислят защо правят това, което правят. Искам непрекъснато да осъзнават, че действията им оказват постоянно влияние върху останалите фигури в света на играта." **Напоследък адски гразнещ** е стремежът на фирмите производителки на игри да се харесат на феновете на всички игрални жанрове. Този мерак на всяка цена да се продадат колкото може повече копия от игрите ражда пасквили от рода на "екшън-симулатор-3D-спортен-адвенчър-RPG", които обикновено се издънват. Само малцина автори наистина успяват майсторски да балансират по ръба между няколко игрални жанра. Като Warren Spector например. Затова в неговия случай хич не е странно, че DEUS EX е "3D екшън стратегическа игра с адвенчър и RPG-елементи". Този коктейл е по силите му. **Можете да развивате главния си герой Denton** в няколко направления. Или го тренирате в стрелбата, за да не му се тресе прицелът на оръжието и да стреля като снайперист и от голямо разстояние. Или го обучавате в електрониката, в хакерството и в други технологични дисциплини. Или го правите толкова добър, че след това да преминете по-голямата част от играта практически без да използвате насилие. Ориентацията на фигурите в играта обаче не е толкова плод на усилени тренировки, колкото на генетични подобрения, които добавяте постепенно. Винаги след определено време заставате пред някоя критична дилема от рода на: "Искате ли да научите вашия герой по-бързо да тича или по-високо да скача?" или "Какво предпочитате? Да виждате в тъмното или да идентифицирате и анализирате сложни шпионски съоръжения?". Както решите, така става, и Denton съответно генетично се модифицира. Но обратен избор няма. Всяко ваше решение е окончателно и съответно се отразява върху по-нататъшното развитие на играта. **DEUS EX предлагат два пътя в играта:** на насилието и на лукавството. Първата посока е за любителите на QUAKE и RAINBOW SIX, втората - за феновете на SYSTEM SHOCK и THIEF. И по единия, и по другия начин може да завършите играта. А тя става все по-трудна и по-трудна и някъде в по-напредналата си фаза вече не позволява да променяте избрания от вас път. Геймърите-пацифисти получават все по-сложни логически задачи, а геймърите-войнолюбци се сблъскват с все повече насочени към тях оръжия. Което според мен е великолепно хрумване на авторите. **Напоследък има тенденция** програмистите да използват в новите си игри вече съществуващите 3D-енджини. Което, общо взето, е умна идея. Това позволява на авторите да се съсредоточат върху чисто игралните елементи, а не до безкрайност да усъвършенстват личния си суперенджин. DEUS EX работи с енджина на UNREAL. Главният 3D-drive е същият, но авторите са си запазили възможността да правят такива промени, които да пасват на новата им игра. Добавили са евентуално разклоняване на разговорите, синхронизирали са устните на героите с произнасяните от тях думи (т.нар. lip synching), доработили са комплексния инвентар с възможности за манипулиране и комбиниране на предметите, подобрили са анимацията на фигурите (главно в лицата им), за да могат да изразяват и други емоции, освен традиционните гримаси на болка, известни ни от UNREAL... Но най-много усилия са хвърлени върху абсолютната преработка на изкуствения интелект на действащите лица. Фигурите не само виждат, но и добре чуват, а до голяма степен и логически разсъждават. В едно от своите интервюта Warren Spector разказва за особения феномен emergent behavior (случайно













Бъдещето е тук и светът е едно място изпълнено с опасности и хаос. Терористите действат открито убивайки хиляди, наркотици, болестите и пренаселението убиват дори повече... Световната икономика е пред окончателен колапс. Бездната зейнала между безумно богатите и отчаяно бедните вече е с размера на Големия Каньон. Най-лошото от всичко е наличието на вековна конспираця, желаеща да управлява света... Точно сега тя решава, че е дошло точното време да изпълзи от сенките и да поеме контрола в свои ръце. Никой не вярва в нейното съществуване. Никой освен теб.







Цената на: живота • смъртта

Ако не знаете, знайте и помнете! Можете спокойно да наречете Warren Spector "Бог на игрите". Това е човекът, който като главен мозък на фирмата LOOKING GLASS TECHNOLOGIES измисли такива игри, като SYSTEM SHOCK, THIEF и ULTIMA UNDERWORLD 2. Негова е и играта, за която става дума сега.





възникващо поведение), присъщ на NPC-фигурите с много сложен изкуствен интелект. И като пример посочва нещо, което съвсем неочаквано се случило при алфа-тестването на едно от нивата на DEUS EX. Главният герой стои на покрива на триетажна къща, а няколко стражи охраняват терасата на долния етаж, без да знаят, че Denton ги гледа отгоре. Гръмва Denton няколко пъти с пистолета си (със заглушител, разбира се), за да провери дали долу стражите ще чуят. Единият от стражите се поослушва, след него и другите, а после всички поемат към покрива. Програмистите доста се шашнали - как така стражите ще чуят изстрели от пистолет със заглушител. И след малко с изумление установили, че стражите всъщност са чули не изстрелите, а звуците от падналите на терасата гилзи. При това тези звуци са усетени от единия от пазачите, който веднага обърнал вниманието на колегите си, че нещо става!!! **Въпреки че действието** на Deus Ex се разиграва в бъдещето, SciFi-елементите в играта са съвсем малко. При разходките из Хонконг, Париж, Ню Йорк и други градове не срещате нито зелен alien, нито шесторько куче. А интригата в играта изобщо не се изчерпва с вече споменатата ваксина срещу новата болест. Има много подинтриги и всякакви истории - и конспирации по Интернет, и загадки като в "Досиетата Х", но всичко е реално и живо. И още нещо много важно! Всяко убийство, всяко разбиване на плановете на противниците, всяко унищожаване на сграда и други такива извънредни събития имат пряк, в повечето случаи негативен ефект върху по-нататъшното развитие на събитията. Както казва Warren Spector: "Ние не сме пацифисти, но искаме геймърът да знае, че носи отговорност за всички свои действия." **Пред такова твърдение** само мога да сваля шапка. От уважение, разбира се!

Ion Storm (Warren Spector) / Eidos Interactive
Дата на излизане: 05 / 2000 г.

-GM-







Авторите на авиосимулатори обикновено отбягват игри, в които не се лети с най-модерни изтребители на границата на възможностите на машината и по ръба на човешката издръжливост... В суматохата за максимално доближаване на възприятията до усещанията на пилот на изтребител беше загърбен реализма при този тип игри и се насади някаква поизмислена представа за военните авиосимулатори. Именно затова част от геймърите не виждат предизвикателства в управлението на тежки и не особено маневрени бомбардировачи от времето на Третия райх. За останалите, а именно те са играли първата B-17 FLYING FORTRESS, нещата стоят другояче. MICROPROSE не са вчерашни и определено знаят какво правят. Появата на продължението просто е резултат на натиска/търсенето от страна на феновете на първата част.

Атмосферата в B-17 FLYING FORTRESS е изградена изцяло в стила на 40-те години - като се започне с дизайна на интерфейса и се свърши със самите самолети. Освен със задължителните кампании, двойката може да се похвали още с training mode и исторически мисии. Изискват се пилотски умения, но и прилагане на тактика, защото !!! тук предварително изготвени мисии няма. Всеки командир сам си поставя приоритетите и избира първични и вторични цели от повече от 200 предложения. Целта е да се разработи стратегия, която да спре нацистката военна машина, прегазила половин Европа. **Двайсет** и петте избрани мисии започват с един B-17 и с неговия скромен екипаж, но полека-лека могат да се прибавят на разположение 12 самолета и 120 души персонал, всеки от които има конфигурируеми умения и чисто човешки качества. Нещо повече - това не са компютърно генерирани, а заснети истински актьори в кабините на този тип самолети. При спокоен полет се въртят нервно в креслата и проверяват оборудването, но започне ли здравият екшън, се прицелват и стрелят, дават информация, крещят и оказват първа помощ на ранени. **Достоен** "придружител" на въздушната битка са автентичните звукови ефекти, върху които е наложен естествено променящ интензивността си рев на двигатели. Интерактивността с екипажите е доведена до високо ниво. Но тактическата карта направо е образец на изпипана работа. Изометричната перспектива позволява планиране на цели в триизмерността - както по отношение на стратегията, така и за тактическото изпълнение на задачата. Целите и околностите им предварително се показват на достоверно изглеждащи за онова време черно-бели филми, а за поразяването им на разположение има поне дузина различни видове бомби - всичко, чак до експлозиви и запалителни средства. Така де, за тежка артилерия става въпрос тук, няма грешка. **Действието** започва от осма военновъздушна база, намираща се нейде из военновременна Великобритания, откъдето тръгват нашите дванайсет самолета. Излитането е леката част; всеки повече или по-малко запознат с този тип симулатори би могъл да се отлепи някак от пистата. Обаче после идва интересното... От кабината на B-17 се управляват и контролират толкова неща по самолета, че на човек може да му се завие свят. Трябва да се мисли за всичко - от настройката на диференциалните въздушни спирачки до отчитането на възможността за внезапни пориви на вятъра, които влияят върху управляемостта на самолета. Разбира се, има автопилот, който поддържа курса. На автопилот би могло да се лети дори по време на цялата мисия, но тогава цялото приключение заприличва на образователна разходка из въздуха... Идеята е командирът на бомбардировача да умее да поема функциите на всеки член от екипажа, да дава напътствия и да вдъхва кураж. **За** да се избягнат безкрайните часове за долитане до целта, играта предлага няколко компресии на времето и възможност за връщане към нормалното време при по-важни събития. Най-вълнуващото в играта изобщо не е пускането на някоя и друга бомба, съвсем не. Германските изтребители обикновено са нащрек и спретват топло посрещане. Но и нашата ескадрила има придружаващи изтребители (например P-51D Mustang и P-47 Thunderbolt), чиято задача е да прикриват тежките бомбардировачи. Разрази ли се подобна схватка, ролята им става изключително важна. Тогава играчът може да "прескочи" в техните кабини и да поеме работата в свои ръце. **Мултиплерът** е за 10 души, пилотиращи B-17, и още приблизително толкова, управляващи ескортни изтребители и немски самолети. **Земната** повърхност е компютърно генерирана. Има всякакви ефекти от сорта на различни видове сенки и динамично осветление. Цветовете са 32-битови. Общото впечатление за играта е супер, но за съжаление същото важи и за системните изисквания - те определено ще са пореден повод за upgrade. **Затегнете** коланите, пригответе се за излитане: някъде в началото на лято`2000.

Кали













B-17G Flying Fortress Data; Разпереност: 103 фута; Дължина: 74 фута
Двигатели: 4 броя, 1200 к.с. Pratt & Whitney R-1820-97
Максимално тегло: 65 500 паунда; Максимална скорост: 287 мили в час
Производители: Boeing, Douglas, Lockheed; Височинен таван: 35000 фута



Напоследък е модерно да се правят симулатори на руска бойна техника. За да не остане по-назад, руската фирма MADDOX GAMES се е захванала с подготовката на IL-52 ЩУРМОВИК, т.е. с една легенда от Втората световна война. В тази игра са представени не само всички възможни Щурмовици, но и такива самолети като LaGG-3, MiG-3 и MiG-3U от руска страна и P-39A и P-39Q от американска. Германците пък се бият със своите Bf-109E-4, Bf-109G-2 и Bf-109G-6. И още: за първи път в кратката история на въздушните симулатори тук разполагате с такива самолети, като Po-2, La-5FN, Hs-129 (наричан танкоубиец), Fi-156 Storch (мъничък като колибри) и още много много други.

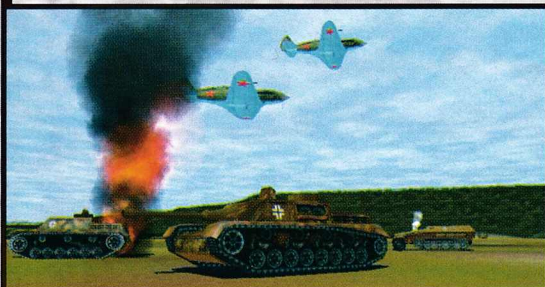
Главното ударение, както обикновено при игри от този род, е поставено върху реализма и графичния енджин на играта. Авторите от MADDOX GAMES са стигнали толкова далеч в желанието си да я докарат до достоверност, че са направили по няколко летателни часа, управлявайки Як-52, за да изпитат на собствен гръб какво значи да се управлява малко самолетче. В играта има инерционни сили, благодарение на които може да се лети и след свършване на горивото; реалистични вибрации на корпуса, докато стреляте; влияние на въздушните течения върху посоката на полета. Та дори и подскачане на колесарите по бабунките на обраслите с трева летища. Изобщо, ако авторите успеят да изпълнят всичките си обещания, IL-52 ЩУРМОВИК ще е голяма работа. **Щетите** по самолетите също са реалистични. Куршумите от картечниците правят дупки по крилата и по корпусите (освен ако не уцелят някоя жизненоважна част). Оръдейните снаряди пък направо разпердушинват - хвърчат пречупени криле, откъснати колесари, надупчени като швейцарско сирене покриви и т.н. Програмата помни дори разположението на отделните части на мотора, тъй че можете да се целите право в охладителя на маслото. Този модел е приложен не само към самолетите - всяка сграда има свои особености, така че ако уцелите цистерна с бензин, паркирана близо до гара, експлозията помита не само влака, но и поне половината от жп-сградата. **В** графично отношение играта е многообещаваща. Понеже истинският Ил-2 може да лети на 25 метра височина, авторите са се постарали да изпипат в най-дребни детайли наземните единици и повърхността на земята така, че на играта би завидял всеки танков симулатор. Към това трябва да прибавим и светлинните ефекти при стрелбата, пушеците, хвърченето на празните гилзи и какво ли още не. **Единственият** упрек, който засега може да се отправи към IL-52 ЩУРМОВИК, е липсата на напълно динамични кампании. За да избегнат обаче неприятните моменти, когато геймърът може да бъде свален от противовъздушно съоръжение, което в предишната мисия вече е било унищожено, авторите са внесли в кода няколко алгоритъма, чрез които унищожените сгради и единици за определено време не функционират. А наземните единици играят ролята си в мисиите, така както са я играли и по време на истинската война на Източния фронт. **Като** споменах за мисиите - възможно е да участвате във всички по-важни операции на Източния фронт. При Смоленск, Москва и Сталинград, при великата танкова битка при Курск, при Кримската операция, при унгарското езеро Балатон и превземането на Берлин. Отсега се говори, че ще има add-on с военните операции над Кубан (там са се разигравали най-големите въздушни сблъсъци на Източния фронт) и кампанията във Финландия. Естествено, съществува и възможност за класически и кооперативен мултиплеър за 32 души по LAN и по Интернет. **Първите** впечатления от IL-52 ЩУРМОВИК са направо впечатляващи. Според авторите бета-версията трябва да е готова през май, когато се очаква да се появи и дългоочакваната B-17. Което означава, че лятото и есента на 2000 г. може да минат под знака на двубой между Ил-52 и B-17. Кеф! **Десертът** в края е, че в IL-52 ЩУРМОВИК може да превключвате позициите на пилота и стрелеца, който седи отзад в самолета. Тоест, не е проблем да изкарате цялата мисия зад картечницата и да оставите самолетът да бъде управляван от компютъра или (при мултиплеъра) от друг геймър.

-GM-













Такива неща се случват и в конните надбягвания. Препуска кон, води пред себеподобните си поне с едно тяло, но в един момент преплита крака, загубва темпо и другите го изпреварват. Е, горе-долу така изглежда историята с DIABLO 2 и NOX.

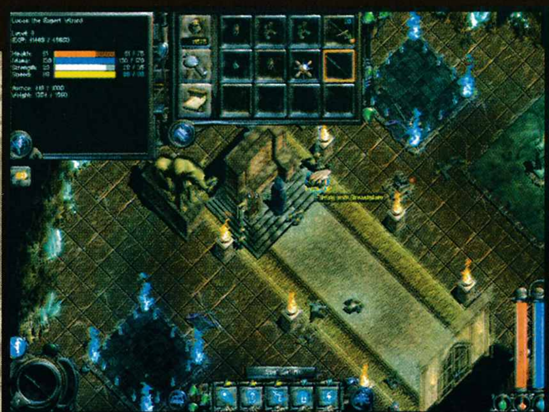
Миксът "Екшън-RPG" е странна комбинация на класически игрови жанрове, но пък е популярен. Заслугата е на DIABLO, въпреки че тя не е първата подобна игра. (Например отличната SUMMONING за Amiga и Atari ST отпреди няколко години.) Но именно фирмата BLIZZARD доведе до съвършенство този род игри. А по пътечката, проправена от DIABLO, тръгнаха единици - забавната DARKSTONE, отличната RAGE OF MAGES и тъпата CLANS. И разбира се, забулената в легенди и митове, но все недовършена DIABLO 2, която все се отлага, отлага, отлага... А междувременно някак тихомълком в сянката на подготвяните "удари" се роди NOX. Без рекламни обещания и без дяволски истерии! **С**южетът е от нещата, които залепват геймърите към мониторите, а в ЕкшънRPG-тата той не е на челно място. Обикновено е история за тайнствено зло, към което си проправяте път и накрая си разчиствате сметките с него. Такъв сюжет прилича на права линия, която не се разклонява, не се усуква и не изненадва. И при NOX е така. Изненадите са другаде и дали ще се харесат, или не, е въпрос на вкус. **N**ox е малка земя, сякаш извадена от класически фентъзи-роман. С високи планини, гъсти прастари гори, подземия и тресавища, пълни с немъртви. Живее спокойно, след като вече се е отървала от некромансерите. Но на хоризонта се задава ново зло - някогашното некромансерско пеленаче Hecubah, навремето поверено на грижите на огрите. Hecubah е новият шанс на тъмните сили. **З**апочвате играта с вълшебен портал, който ви всмуква в Nox. Нямате кой знае какъв избор, но от вас зависи, съдбата на Nox-терена. Простичкият сюжет предлага две стандартни възможности: (вие) доброто да победи или да оплескате всичко и да загубите. Ако всичко тръгне като по мед и масло, ви очакват десет мисии. В началото получавате задача, която трябва да изпълните. Дали ще откривате някакъв предмет, ще спасявате важна особа или ще ликвидирате някаква опасност, не е важно! Тази първа задача е нещо като предмостие към следващите поръчки. Всички задачи са подредени една след друга, без отклонения, без съдбовни кръстопътища - просто вървите от мисия в мисия напред и все напред. А локациите, в които мисиите се разиграват, са строго ограничени по обем и ако тук-там има някоя пещера или тайно укритие, те или не предлагат много екшън, или са си толкова подобни, че може да ви приспят от скука. **В** NOX има нетрадиционни елементи за фентъзи-историите. В първите сцени например главният герой е с гуменки, тениска и джинси. **Н**ачалото е хитро измислено и отделните таблици ви помагат да се ориентирате в не прекалено сложното управление, да разберете кой предмет за какво служи, да реагирате на това и онова по един или друг начин.



При управлението се използват и двата бутона на мишката (за разлика от DIABLO, където се използва само левият): десният е за движението, левият - за атакуването. Е, по едно време може да ви се схване пръстът, с който натискате десния бутон и тогава прехвърляте управлението върху стрелката на курсора. Възможно е, но не ви го препоръчвам. **К**ойто и от героите да изберете, сюжетът на играта по същество остава един и същ. Тичате към определената цел, преодолявате препятствията, ликвидирате вашите противници, избягвате заложените капани, трупате опит... Има, разбира се, и търговско-икономически моменти в играта - събирате разни предмети (изпаднали от сандъци, ковчези и убити ваши врагове), после ги разменяте срещу лъскави монети, а с монетите купувате разни джунджурии. Внимавайте да не се окаже в решителния момент, че сте разменяли "кон за кокошка" и сте се минали... **К**ато завършите играта и преброите жертвите, става ясно, че враговете ви не са били чак толкова много - не повече от двайсетина, включително дребните паячета и металните колоси. Тук-там се сблъсквате и с някой по-сериозен подлец, но това не се случва често. Неприятното е, че някои чудовища от уводните събития (за чието унищожаване не получа-







три фигури, три различни игри

Fighter

Разполага с множество hitpoint-и. Може да носи тежки доспехи и да употребява класически бойни оръжия: мечове, боздугани, щитове, тежки бойни чукове... Не използва магии и когато е застрашен животът му, се оправя само с лекове. Има пет умения. Започва играта близо до крепостта Dun Mir.



Conjurer

Средно издръжлива фигура. Използва в битките вълшебен жезъл и няколко защитни и нападателни вълшебства. Добър помощник са му магично опитомените създания, на които той възлага различни задачи, и bomber-ите - ходещи капани с три различни вълшебства при контакт с противника.



Wizard

Най-неиздръжливата фигура, но най-полезна при нападения от разстояние. Да се внимава обаче със запасите от мана, която с всяко вълшебство застрашително намалява. От 25-те му вълшебства най ще ви допадне Lightning.







вате нито един XP/опит) ви досаждат до края на играта, само ви хабят доспехите и остриетата на оръжията или ви отнемат от запасите и лековете. Това е положението: враговете ви са с добър AI, стоят далеч от вашите оръжия или се крият в някое кътче, откъдето предсмъртно ви нанасят някой и друг неприятен удар. **И** трите ви фигури с напредването на играта определено се развиват. Отначало всичките изглеждат еднакви в своите тениски и джинси, но после пътищата им се разделят. Fighter-ите се сдобиват с тежки въоръжения и доспехи, с мечове, щитове и полезни умения за двубоите. Wizard-ите се загръщат във вълшебни пелерини, изпод които изпращат по враговете си безброй умъртвяващи магии. Conjurer-ите пък маршируват в леките си снаряжения, съпровождани от създадени от тях магически създания, опитомени животни и няколко вълшебства. Conjurer-ите могат донякъде да контролират сьекипниците си и да им възлагат различни задачи (да пазят, да ловят, да съпровождат). Съпровождането обаче не се получава, ако някой се присъедини към вас за кратко и е управляван от компютъра. Такава фигура в повечето случаи хуква след всеки противник и често не разпознава ситуацията, което води до гибелта й. **В**сяка фигура променя облика на играта и донякъде и сюжета й. Въпреки че ключовите места - може би три от мисиите - остават същите, историите, които



...за да не закъсате...

★ При търсене на тайните коридори разчитайте преди всичко на картите. Въпреки че може и на монитора да разпознаете напуканата стена. ★ Внимавайте с огъня! Влизането в пламъците означава бърза смърт за вас. Докато разберете защо ви падат hitpoint-ите, ще стане късно. ★ За сметка на това огънят е ваш добър помощник срещу зомбите. Ако искате да ги унищожите, а не само да ги приспите, трябва да ги изгаряте. Това означава fighter-ът да използва вълшебните оръжия, а останалите фигури - вълшебствата. ★ Парите в Nox никога не достигат, затова без да ви пука, ходете по къщите и крадете. Но не ги харчете за глупости. Само за важни неща - като свитъци с описания на противниците (за conjurer-a) и за вълшебни книги. Най-много пари ви трябват в края на играта за ремонт на повредените оръжия и доспехи. ★ Тайните коридори и непристъпните места понякога са зад напуканите решетки, които можете да разбиете. Саркофазите и варелите често съдържат изненади. ★ За разбиване на варелите и други такива използвайте юмрука си - не си хабете излишно оръжието. ★ Най-ефикасното нападение на fighter-a е неговото първо умение. Срещу хард-противниците е достатъчно да бягате в кръг. ★ Щитовете функционират само когато стоите и не се движите. В случай че бясно кликате и атакувате, някой може да ви пробие щита. ★ Контролирайте в инвентара какво е положението с оръжието и доспехите ви. Иначе може да загубите някоя важна част и да стигнете до финалния двубой гол и бос. ★ Срещу магьосниците, които вълшебно ви измъкват оръжието от ръката, е добра вълшебната алебарда (част от Staff of Oblivion). Тя е ключов предмет, не може да я изтървете и никой не може да ви я избие от ръката. ★ Ако играете за conjurer-a, не се страхувайте да използвате някое силно животно за убиване на врага. Не прекалявайте с опитомяването, то не носи опит. ★ На wizard-a и на conjurer-a с всяка прочетена книга им се покачва spell level-a със същото сьответно вълшебство, което пък повишава ефикасността му (на вълшебството). Затова купувайте полезни книги, независимо дали съдържащото се в тях вълшебство вече го можете.

се разиграват, малко се различават. Например fighter-ът се явява при крепостта Dun Mir и там е подложен на тежък изпит в подземния комплекс, а wizard-ът в замъка Galava отива в библиотеката за ценна книга и там се среща с помощниците на Hucubah, които са го изпреварили. Именно това спасява NOX от бързото й хвърляне в боклукчийската кофа - с всяка фигура всъщност играете различна игра. Но след третото доиграване (нали фигурите са три) вие вече сте видели всичко. След сюжета, това според мен е най-големият недостатък на играта. И е сериозна грешка, че картите не се генерират като в DIABLO и DARKSTONE. **П**редимството на NOX над DIABLO е в техническата изработка и особено в графиката. Фактически става дума за един и същ начин на изображение, но фирмата производител WESTWOOD е избягнала "синтетичността" на DIABLO. Всичко на монитора е по-весело и по-живо. Може би, защото по-голямата част от действието става на повърхността на земята, а не под нея.





Движението на фигурите е по-реалистично - няма я сковаността на DIABLO. Благодарение на motioncapturing-а цялото тяло на героя участва в тичането, в скоковете, в двубоите, а не само ръката, държаща меча. Жалко, че не е така при събирането на предметите - те сякаш сами си скачат в джоба на героя. Музиката и звуците в играта добре подчертават действието. По отношение на техническата изработка имам две възражения. Първото е свързано с големината на обектите в играта. В разделителна способност 640x480 те изглеждат прекалено големи, а в 1024x768 - много ситни (дори на 19-инчов монитор). Така че подходящата разделителна способност е 800x600, което обаче съвсем не



е върхът. Второто ми възражение е свързано със сюжета. В играта има само две анимации, което е адски малко. Ако сравня това с FINAL FANTASY, фрашкана с анимации и видеокадри... Но DIABLO и DARKSTONE в това отношение също не бяха кой знае колко по-добри. **З**а gameplay-а съм категоричен. NOX е качествено забавление от началото до края - главно защото няма излишни проучвания на безкрайни локации. Не говоря за продължителността и линейността. Може би в мултиплеъра играта ще е по-дълга и по-забавна. В това отношение NOX превъзхожда DIABLO и DARKSTONE, където мултиплеърът е само cooperative. **D**IABLO 2 със своето вечно отлагане даде голям шанс на NOX, но дали NOX ще го употреби както трябва?



NOX

★ **Автори:** Westwood ★ **Година на излизане:** 2000 ★ **Изображение:** 2D/3D ★ **Фигури:** fighter, wizard, conjurer ★ **Качества:** здраве, магия, сила, бързина (изразени са словесно и не може да им бъде повлияно с вълшебни предмети) ★ **Умения:** само fighter има 5 различни умения ★ **Quest-и:** 12 главни и няколко второстепенни; за всяка една професия ★ **Обем:** 12 различни по големина мисии ★ **Време за завършване на играта:** около 15 часа ★ **Карти:** предварително дефинирани ★ **Сингълплеър:** един човек, но от време на време може да се присъедини и друг, който управлява компютъра ★ **Мултиплеър:** Capture the Flag, Elimination, Flag Ball и други режими ★ **Обобщение:** Приятна и чудесна в игрално отношение екшънRPG, но би могла да възприеме много повече добри идеи от предшествениците си. ★ **Плюс:** графиката и gameplay-а. ★ **Минус:** малко стереотипна и по-слаб сюжет

Westwood / Electronic Sports

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 200 MMX, 32 Mb RAM, 4xCD, 150 Mb HDD

OPT.: P II 300, 64 Mb RAM, 8x CD, 600 Mb HDD

Ускорител 3D: ДА

Мултиплеър: ДА

Оценка 8/10 -GM-

DIABLO

★ **Автори:** Blizzard ★ **Година на излизане:** 1997 ★ Изображение: 2D/3D ★ **Фигури:** боец, магьосник, престъпница ★ **Качества:** сила, интелект, ловкост, жизненост ★ **Умения:** боецът ремонтира въоръжението; магьосникът доубива с вълшебни тояги; престъпницата обезврежда клопките ★ **Quest-и:** генерирани; между 10 и 15; приблизително по 7 на игра ★ **Обем:** около 20 левъла, включително и бонусовите нива ★ **Време за довършване на играта:** около 20 часа ★ **Карти:** всичките генерирани, освен в селото и бонусовите нива ★ **Сингълплеър:** един човек ★ **Мултиплеър:** първоначално cooperative, но благодарение на досетливи геймъри, обогатен с PvP ★ **Обобщение:** Изключителна за времето си игра, която жъне много успехи и до ден-днешен благодарение на неостаряващата графика и висока gameplay. ★ **Минус:** малко странични quest-и. ★ **Плюс:** подземните нива при всяка нова игра се генерират, което означава, че всяко ново начало всъщност е нова игра.

DARKSTONE

★ **Автори:** Delphine Software ★ **Година на издаване:** 1999 ★ **Изображение:** 3D, полигонови обекти, zoom и ротация на камерата ★ **Фигури:** боец, вълшебник, убиец, жреци (от мъжки и женски пол) ★ **Качества:** сила, магия, ловкост, жизненост ★ **Умения:** около 10 за всяка двойка професии ★ **Quest-и:** генерирани; общо около 50; по 15-20 на игра ★ **Обем:** 32 левъла в 8 dungeon-а и 4 области ★ **Време за завършване на играта:** около 25 часа ★ **Карти:** генерирани, с изключение на областите и града ★ **Сингълплеър:** двама души, единият от които управлява компютъра ★ **Мултиплеър:** cooperative ★ **Обобщение:** Играта и до днес се играе бясно от геймърите. Авторите са копирали много успешно идеите на DIABLO, но са внесли някое и друго подобрение.

TREAD MARKS

Веригите къртят парчета кървяща земя и се стремят да измъкнат железните чудовища навън от кратера. Още малко и успешно сглобявам лазерното оръдие. Огън! Попадение. Бронята на втория танк засиява. Второ. Трето. Неприятелският танк се мята в агония. Внезапно над цялата местност се разнася гласът на бога на играта, който гледа надолу и разпръсва оръжия по местността: "Дадох ви атомно оръжие." Но къде? Дали някой вече го е взел? С крайчеца на окото забелязвам огнената следа на огромна ракета. Приближава се. Боже, вече е късно! Експлозията променя пейзажа с двата танка отпред в бяла маса нажежена материя. Части от секундата по-късно огнената стена стига до мен. Това е краят... **А** ние да разгледаме тази хубост от началото. Самата игра се представя като комбинация на off-road състезание и тактически deathmatch-ове с употреба на танкове в класически стил, но с футуристични варианти и тонове всевъзможни оръжия. Никакъв танков симулатор. Реализмът да върви по дяволите. Главното е екшънът. **В** основното меню решавате дали да направите само една бърза игра, да опитате да подобрите позицията си в игралната стълбица или да играете по мрежата. Естествено, има и възможност за настройване на техническите атрибути на играта. **T**READ MARKS позволява да изберете от два основни игрални плана - или състезание, или битка. В двата режима първо ви очаква изборът на танк и тим. Танковете са страхотно много и само от настроението и симпатиите ви зависи, дали ще се спрете на футуристично парче, което подобно на Терминатор е произведено от течен метал, или ще посегнете към стоманената класика в подобието например на T-72. Следва изборът на местността. Количеството на картите е предостатъчно, при това няколко карти са само за битки (не стават за състезаване). **А**ко сте избрали състезанието, очаква ви път, означен с гигантски врати. Целта е да преминеш даденото трасе, да си пръв и да унищожиш възможно най-много съперници. В този игрален режим танкът не може да бъде напълно унищожен. Максималната повреда е унищоженият купол, който се възстановява чак след като скалата на здравето се изкачи обратно на сто процента. Необходимо е също да се плячкоса някакво оръжие. То се появява в отделните врати, също както и мунициите. **А**ко изборът ви е битката, очаква ви класически deathmatch. Танковете са произволно разположени по терена, също както и оръжията. Разликата в сравнение със състезанието е, че от първия момент сте снабдени с някакво оръжие и съответните муниции. Правилата са прости: в лимита от време трябва да отстраните възможно най-много съперници. След собствената смърт ви очаква произволно място с произволно придадено оръжие. **В** TM графиката не е върховна, но и така доста ще напрегне вашия компютър, особено ако нямате хардуерна поддръжка от OpenGL, под която върви играта. Всичко обаче може да се настрои, така че с по-яка машина няма проблеми. Което, за съжаление, не се отнася за повечето от нас. Звуците са близо до сполучливите. Игралността не е лоша, а простото управление, широката палитра танкове, оръжия и пейзажи и възможността за игра по мрежа, отдалечава още малко TM от скуката. Общо взето, TM е от игрите, които не поразяват, но и не отблъскват. Просто нормален екшън.





Малък семеен бизнес:

Крайно интересно е, че засега играта се продава само в Интернет. Ей това обаче е важното. И сравнително неизвестни и малки авторски тимове могат да пробият, без да е необходимо да са под крилото на силна дистрибуторска фирма. Пример е именно семейство McNally и тяхната фирмичка LDA. Уеб-страницата им е **www.treadmarks.com**. Спада към мрежата **www.longbowdigitalarts.com**. Милиони достъпи, поне според сметките. Добро число за малка семейна фирма, нали?







Longbow Digital Arts

PC WIN '95 / '98

MIN.: P II 233, 32 Mb RAM, 4xCD, 200 Mb HDD, 3D Cart

OPT.: P III 500, 64 Mb RAM, 8x CD, 350 Mb HDD, 3D Cart

Ускорител 3D: OpenGL; **Мултиплеър:** (TCP / IP)

Оценка 7/10

-GM-

INVICTUS
IN THE SHADOW OF OLYMPUS

Олимп е планина в Гърция, населена с богове. Боговете скучаят. А щом скучаят, ги избива на веселба - войни, глад, скакалци или всичко заедно. Пускайте INVICTUS и ги раздрусайте!

КРАТКО ЕПИЧНО НАЧАЛО

Това стана отдавна, много отдавна и в хубав слънчев следобед. Един хубавец хукна след чудна хубавица и я похити, тъй като тогава още нямаше разводи. Такива работи стават всеки ден, но проблемното в случая е, че нейният съпруг беше не само ревнив, но и цар. Та той свика армия и тръгна да гони похитителя. По стечение на обстоятелствата похитителят също беше от царско потекло (принц) и се затвори в своя град, а от двайсетметровите му стени показваше среден пръст на нападателите. Те от своя страна се закотвиха за десет години край стените, но когато лагеруването им омръзна, спечелиха битката с помощта на прочутия кон. Ей, ей, да не мислите, че представям сюжета на INVICTA! Та това е нещо като резюме за Троянската война (виж "Илиадата"). Авторът на споменатия кон (Одисей) потегля след победата към къщи и защото живее на остров, решава, че е най-разумно да отиде там с кораб (виж "Одисеята"). Е, сега познахте. Точно в момента, когато хитрецът пада на колене и целува калта на родната Итака и когато Омир, покашляйки, удря една глътка за увенчаване на своята ода, започва INVICTUS.



RTS + RPG = RPS

INVICTUS е realtime и половина. На пръв поглед. На втори поглед се оказва, че тук не се добива, не се произвежда или строи, че по-скоро имате малко единици и че е поставено голямо ударение върху индивидуалността на героите. Нещо като MYTH, ама не съвсем. INVICTUS отива по-далеч. Дружините са по-малки, задачите са по-разнообразни, фигурите са по-индивидуални, видовете единици на разположение са много повече. Така че INVICTUS най-после донася на мониторите бленувания нов жанр, за чиято официална основа се гласи WARCRAFT 3. Гласи се, обаче INVICTUS е тук по-рано (много по-рано) и пристига с всичко, което обещава новият WARCRAFT. Заличава разликата между големите real-time-стратегии (Real Time Strategy - RTS) и обикновените ролеви игри (RolePlaying Game - RPG). И го прави така, че взима героите, техните качества и събирането на опит от RPG, премахва околните подправки и хвърля юнаците в бой с чудовища и други неприятели, при което се воюва като в RTS. WARCRAFT нарече възвишено новия жанр RPS - Role Playing Strategy; защо тогава да не използваме названието?





СЮЖЕТ

Действието на INVICTUS започва там, където завършва "Одисеята". Посейдон е огорчен от победното плаване на Одисей (макар че сърдиткото с тризъбеца се стреми по всякакъв начин да го бастиса) и решава да погуби цялото човечество. Зевс не протестира (вероятно, за да не противоречи на по-големия брат), работата е уредена и човечеството го чака забава, в сравнение с която очистването на Содом и Гомор е следобедна старческа среща на чай. И тук, Деус Екс, се намесва известната защитничка на правата на човека и на снажните герои Атина Палада, която уговаря чичо Посейдон да даде на човечеството още един шанс. С такава протекция това става. Но трябва да се намери герой, който да поведе група избрани и да премине всички изпитания, подготвени от гневния СС-главен океанолог (СС - Свръх-Супер). И кой друг може да бъде този герой, ако не вие?



МЯСТО НА ДЕЙСТВИЕТО

Изобщо нямаше да се изненадам, ако тази игра се разиграваше на Северния полюс. Но авторите все пак са се напънали и са разработили красив древен свят с класически митични чудовища, богове и герои - такъв, какъвто го знаем и обичаме. Вярно, не са се взирали в детайлите. Ахил, който далеч преди започване на действието би трябва да е прободен в петата със стрела на Парис, весело търчи. Хераклес се казва Херкулес. И т.н. Което може да се преглътне, защото самата среда, оръжията, приятелите и неприятелите са предложени красиво и общо взето вярно. Попътно срещате горгони, кентаври, амазонки и минотавър, във вашите редици се бият мечоносци, копиеносци, стрелци, конници и кой ли не още. Тъй като ви помага сексбогинята, имате дори възможност да вербувате повечето вражески чудовища още в следващата мисия, след като ги срещнете - пълзящите горгони

изглеждат отвратително, но от ваша страна полагат не една перка за каузата.

УПРАВЛЯВАМЕ

В самото начало избирате двама герои, които водят армията ви. Разполагате с десет кандидати. Всеки герой има собствена иконка на панела за управление и доста функции и способности, които лип-



сват на нормалните единици. Всеки герой е с различна специална способност. Примерно вкаменява противниците за малко, пуска около себе си светкавици или събира чудновати предмети и чудновато ги използва. Предметите се подреждат в няколко категории. Някои стават за употреба само веднъж и после изчезват (отнася се преди всичко за разни лечебни неща), някои повече пъти, някои по веднъж във всяка битка (в следващата отново се обновяват), други дори три пъти по време на битката. Освен да лекувате ранени, с магическия предмет можете да подсилите някоя единица, да я направите невидима или по-бърза, да призовавате мъртви и изобщо да правите куп неща. Лошото е, че всеки герой може да вземе само три предмета едновременно, но това се преживява. Предимство на героя в сравнение с другите единици е нарастването на опита. Минавайки през битките, героят става по-силен, подобряват се качествата му и жизнената енергия. Същото важи и за останалите единици, но в по-малка степен. Ако искате да увеличите по-съществено качествата им, трябва между мисиите да платите за тренировка на единицата, което автоматично тренира всички единици от дадения тип (включително тези, които ще вербувате по-късно). Това обяснява високата цена, която плащате за тренинга. Можете да имате максимално четирима герои - към двамата в началото след една тежка мисия се присъединява трети, после четвърти. Преди всяка битка (следователно и преди първата) се озовавате в мениджмънтския екран, където купувате единици, повишавате ги на по-високо ниво със споменатия тренинг и избирате кой конкретно тръгва с вас в следващия кръг. Тук се проявява първата по-изразителна слабост на играта. Никой не ви казва предварително каква е следващата битка, така че нямате понятие кого да вземете със себе си. Изборът е ограничен и вие напосоки преценявате всеки индивид. Често се случва да понапреднете в мисията и да установите, че с други бойци се воюва доста по-добре. Тогава следва restart, нов подбор и играете отново. Самият бой протича в realtime и не може да се забави или да се спре, което е минус номер две, голям и преголям минус. Битките се разиграват по-скоро в малък мащаб, има доста простор за стратегия и това ограничение е доста неразбираемо. Всичко става толкова бързо. Отгоре ви изведнаж се изсипват врагове, дори не разбирате откъде - и единствената възможност да решавате стратегически, е да стопирате играта с изобразяване на менюто и да огледате ситуацията с помощта на малката карта в ъгъла на екрана. Този подход категорично не ми харесва, принципът на "божествената пауза" е като направен за тази игра. За щастие системата е балансирана със сравнително значителната издръжливост на единиците - ако някой ви нападне, нищо не е загубено и остава малко време за стратегия. Правилата на боя са като в класическа RPG - всяка единица разполага с някаква вероятност на попадение и някаква нападателна цифра, така защитникът има вероятност на отдръпване и дадено качество на оръжието - всичко това се изчислява и се получава силата на попадението. За геймъра всичко, освен споменатите цифри, е скрито, така че другото е сеч и надежди. Характеристиките се подобряват индивидуално с броя на покорените неприятели или глобално с тренировката на даден тип единици на ново ниво. Героите се тренират сами, което е супер.







ХУБАВО, НО НЕ ЗАСПИВАЙ!

Сега най-сетне трябва да се каже онова, което трябваше да бъде в началото. INVICTUS е 3D. Можете забавно да въртите пейзажа, да приближавате погледа или да го отдалечавате, всичко без задръжки и плавно. Това е добре, но защо гледната точка да не се отдалечи още малко? Тук все още е забележим обичайният недостатък на повечето 3D стратегии - недостатъчен кръгозор. И при най-голямото отдалечаване сте принудени да следите с очи умалената карта в ъгъла, а това е жалко и разваля атмосферата. Графиката е страхотно красива и доста особена. Пейзажът прави свежо впечатление. Героите изглеждат горе-долу така, както трябва да изглеждат. При единиците познавате какво оръжие имат и, което е най-важно, от какъв пол са. Звуковият съпровод е...ами... приличен. Гласове на бойци, песен на щурци, чуруликане на птички, бойна врява и музика. Като се заслушах в музиката на фона на интрото, за малко не паднах от стола, толкова прекрасна е тя...

МУЛТИПЛЕЪР

На разположение са всички видове връзки и няколко вида игри. Играта с човешки противник е съвсем друго преживяване, защото компютърът не прилага много тактика, а залага по-скоро на бързината и количеството. Човекът играе по-стратегически, така че се стига до двубой на мозъци. При това за всичко стига само един CD.

ПРИСЪДА

Доста неща не се побраха тук. Да речем, че всяка единица има свое име, че може по обичаен начин да обединявате единиците в групи и че всяка единица може да е и в повече групи, което не е толкова обичайно. Управлението е доста изпипано. Имате на разположение и формации, ако са ви необходими. Изискванията към хардуера са общо взето премерени, може би паметта би могла да е и по-малка (64 MB е поносим минимум). Играе се добре. Някои мисии (главно



тези, където отбранявате нещо) са объркващи, но обикновено само докато улучите правилната тактика. Играта има доста недостатъци и не е по-добра от MYTH 2, но в минижанра RPS засега няма по-добра. Така че опитайте я.

Герои и геройчета



Achilles

Ахил е страхотен боец. Наистина понякога го боли петата :о), но иначе в боя се справя с големи противници - особено благодарение на своята устойчивост. С негова помощ и останалите ви бойци издържат повече.

Electra

Електра си е Електра. Какво друго може да свисти около нея, освен мълнии! Електра е пъргава в боя, общо взето бърза, а затиснат ли я повечко врагове, пуска споменатите светкавици.



Atalanta

Стройна, пъргава, с меч и щит. Нейното най-голямо оръжие е бързината й. Докато неприятелят се обърне, посича го. Не успее ли, бяга. Бяга бързо. Най-бързо.





Perseus

Персей е боец! Издържа много, а щом стане напечено, превръща околността за известно време в камък. Включително и приятелите, разбира се.



Orion

Орион е суперловец и освен че си има на небосвода съзвездие, стреля с лък така, че Робин Худ бледнее от завист. Самото му присъствие повишава качеството на всички ваши стрелци.

Icarus

Ако видите някога на хоризонта да се носи русокос чудак без парашут, значи сте срещнали Икар. Освен че лети, прилично се бие.



Hercules

Херкулес е твърд и безмилостен. Може с един удар да предизвика земетресение.



Cadmus

Cadmus е много корав. Шиба около себе си с ремък, а като стане напечено, измъква от земята купчина скелети, което може да ви спаси от не една неприятност.

HTML:

* Официалните страници са на адрес http://www.interplay.com/invictus/index.html. Сравнително оригинална обработка и общо взето несмилаемо съдържание - характеристика за много официални страници на интересни игри.

* Ако ви интересува гръцката митология, опитайте адрес http://hsa.brown.edu/~maicar - няма да намерите на много места толкова неща за сбирщината на Олимп.

* Авторският тим на Invictus не създава никакви greenhorn - авторите вече са участвали в такива игри, като STAR TREK: STARFLEET COMMAND, CONQUEST OF THE NEW WORLD или FALLOUT.

Hippolyta

Hippolyta е секси и огнена. Дори е толкова огнена, че като се ядоса предизвиква пламъци от земята, изгарящи не един грешник, който се осмели да й се противопостави.

Arachne

Sexy-дамата е най-слаба от вашите герои. Ако иска активно да участва в битката, добре е да се призове нейното alter-ego, могъщ отровен паяк.

Quicksilver Software / Interplay

PC WIN '95 / '98

MIN.: P II 266, 64 Mb RAM, 4xCD, 360 Mb HDD

OPT.: P II 350, 96 Mb RAM, 8xCD, 550 Mb HDD

Ускорител 3D: НЕ; Мултиплеър: ДА

Оценка 8/10

-GM-

ПРАВО В ЦЕЛА!



Животът на Твоите хора

The Sims

На зелената полянка строим къщичка. Една стена, втора стена, трета стена, четвърта стена, пета стена... ай, петата стена се бута, слагаме покрив, ограда, а в градината - ябълки. Къщичката е празна, така че купуваме аквариум и легло. Над леглото слагаме картина, под леглото - чифт чорапи, в аквариума - чиния. В кухнята трябва хладилник, по-добре наведнъж два. Боядисваме кухненското обзавеждане в синьо, за да е в хармония с оранжевата стена. Към масата добавяме стол, защото, който има стол, обитава... **MAXIS, MAXIS,** какво правиш? Първо симулираш какво ли не и хората го харесват. Лудееш, лудееш, докато лудна окончателно. Град? Добре. Небостъргач? Добре. Природен парк? Добре. Отново град? Така да бъде. Мравуняк? Хмм... бива. Природа? А, да. Живот? Е... какво пък. Живеене, обитаване, любене, ритане на съседите по задника, душ, кавги и помирения, зяпане на твсандъка, покупки за жилището, преустройство на къщата, грижи за градинката, поливане на цветята, поправяне на оградата... Направо лудвам. **Върнах се** от работа вкъщи и какво да видя? Измити съдове. Застлано легло. Вестниците в боклука. Букетът, който вече увяхваше, сияе с весели цветове. Не може да бъде - казвам си. - Какво става? Какво прави жена ми? Изглежда... изглежда, като че я управлява някой друг. И е така. **THE SIMS** е следващата игра от Sim-поредицата на MAXIS и своеобразен връх на симулационната мания на тази фирма. Тази игра наподобява нас - хората. Симулира ни точно и изненадващо забавно. И го прави в новаторска и приятна форма. **Започваме** играта с избор на семейството. Предварително избраните не са нищо особено, така че си съставяме собствено - като се започне с името и се свърши с цвета на косата и корема на всички членове. Семейството получава в началото някакви парцалки и малко пари, с които си купува готова къща или наема зелена ливада, на която собственоръчно построява стайче. После всичко тръгва... **Вчера** дойдоха на гости съседи. Това беше ужас. Старата дори не поздрави, вместо това направо разположи масивния си задник на новото лилаво канапе и включи Есмералда. Съседът извади от хладилника бира и започна да ме отегчава с невероятно тъпи идеи, отнасящи се за облагородяване на тикви. Издържах два часа и трийсет и две минути, после двамата съседи излетяха от прозореца заедно с нарьфаната пица. Утре ще сменя килима, който дебеланата насополиви. **THE SIMS** фактически работи в два основни режима: строително оформление и живеене. В първия от тях играта спира и вие можете да правите каквото и да е и колкото дълго искате. Във втория режим времето върви нормално (три стандартни simcity скорости и пауза), редуват се ден и нощ и т.н. Имате семейство, свой терен с път и пощенска кутия и неподозирани възможности. Първата ви задача е да се погрижите за жилището. Тъй като източниците ви са ограничени, в началото се задоволявате с малка къща от типа "нещо като кухня". С течение на времето обаче идват преустройства и поправки и можете да завършите с дом с десетки стаи и стаички, няколко бани, бар, билярдна маса и басейн в градината. Строителството протича по сравнително интуитивен начин (кликате с мишката и влачите по карираната мрежа). Може да връщате обратно необмислените си стъпки. Времето не ви притиска - като в детски строителен конструктор. Възможно е да строите и бутате стени, да поставяте чудати прозорци и врати, да слагате килими, настилки и тапети, да боядисвате стените отвътре и отвън, да надстроявате къщичката, да правите стълбища, огради и пътечки. На разположение е и споменатият басейн, липсва само площадка за кацане на хеликоптери. **Можете** да обзавеждате построения дом с почти всичко, което ви хрумне. Поставяте на избрани места хладилници, печки, кафеварки и всякакви кухненски джунджурии. Стратегически разполагате из жилището маси, столове, кресла, телевизори, радиа, китки, аквариуми, билярдни маси, легла, картини, пиана и разни други щуротии. Важни вещи са телефонът (с него каните гости), пожарогасителят и алармата против крадци и разбойници (ако ги хванете, получавате награда). **Строежът и поддръжката** на къщата са също като в действителността и първоначалната ви задача е тя да се харесва на вашите симове. Стаите трябва да са светли, пълни със зеленина и удобни мебели. Банята да е голяма и по възможност отделена посолидно от останалите помещения. В кухнята трябва да царува огромна маса. А за липса на радио и телевизия изобщо не може да става дума. **Строежът** на къщата и нейното обзавеждане наистина са супер, но главното е друго. Главното е животът и това е отличителният белег на THE SIMS. **Ако въобще трябва да се правят сравнения,** THE SIMS прилича повече на игрите от типа на DOGZ или CATZ или направо на Тамагочи, отколкото на SIMCITY или ROLLERCOASTER TYCOON. Просто имате хора, които живеят в създадена от вас среда, и главната ви задача е да доживеят възможно най-доволни следващото утро. В менюто





GAMES HOT

Най-доброто от Maxis

SIMCITY, SIMCITY 2000/3000. Времето отвя първоначалната SIMCITY, но не и другите две части. Втората е комплексно разработена и тръгва на всякакъв компютър. Третата е приятно опростена, има отлична графика и добре се играе. Съществува леко опростена версия на първата SIMCITY за джобни компютри (които се правят на хитри бележници) - тя е една от първите игри за тези машинки изобщо (естествено, без да се смятат картите, тетрисите и други подобни софтуерни шегички).

SIMTOWER. Страшно стара игра, която вероятно няма да дочака римейк с голяма цифра в края. В нея се грижите за небостъргач и степента на симулация е изненадващо висока, стига да не държите на графичното лустро.



има един малко забутан, но може би най-важен избор - дали симовете да са донякъде самостоятелни, или не. Ако им настроите малко собствен разум, поне се стремят да не пукнат - наяждат се, когато имат нужда, отиват в тоалетната, когато се нуждаят, а вечер лягат на най-близкото (празно) легло. Ако изключите този избор, всяка тяхна собствена дейност свършва с отдръпване от пътя на друг сим - и си стоят така като паметници и чакат, докато не направите нещо с тях или не умрат. **А какво можете да правите с тях?** Ставате сутрин, отивате до тоалетната, измивате си зъбите и други части на тялото, после идва закуската. Пристига кола, която откарва някои избраници на работа (за децата идва жълт автобус). Ако симът е на работа, той престава да съществува, докато не се върне (със съответната сума). С останалите членове на семейството можем междувременно да правим класическите неща, които неработещите вършат. Гледате телевизия, чистите аквариума, миете басейна, разтребвате, учите китайски, готвите, спите. Можете да поканите подобно (не)ангажирани съседи и да вършите споменатите дейности заедно или просто да полегнете и да не правите нищо. Когато се прибере работещата част от семейството, би трябвало да я очаква вечеря и вестник на масата. След което настъпва времето за обичайните фамилни забавления. Правите пикник в градината, гледате телевизия, слушате музика, говорите си, танцувате, веселите се или се карате. **В началото** възможностите ви изглеждат безгранични, но по-сетне разбирате, че играта е страшно ограничена. Не защото не перете бельо и миете съдове, пускайки ги в легена - имам предвид ограничената среда. Всичко се разиграва само във вашата семейна къща и в непосредствената околност. Не може да



идете на кино или театър, не може да ръководите хора в работата, не може да идете на покупки или в полицейския участък. Не може по някакъв прост начин дори да идете на гости, а само да каните посетители при вас и да ги приемате. Няма работна седмица - всички дни са еднакви, без уикенд. Всички тези ограничения в играта обаче май са умишлени и целенасочени. Нали във всяко реално семейство, което иска да живее добре, има работа до гуша. Проклинате денонощието, че има само 24 часа, питате се как хората успяват да свършат всичко и започвате повече да уважавате съпругата си, когато трябва веднъж (макар и виртуално) да направите това, което прави тя. **Комшулукът** дава възможност да разнообразите ръководството на семейството. Съседството е дефинирано като шепа къщички с техните обитатели. Именно там си създавате ново семейство, което разполагате на свободно място. Тарикатлъкът е, че можете да създадете няколко такива семейства. Те живеят сами, управлявани от компютъра, но винаги можете да излезете от живота на едно и да се превключите в живота на друго семейство - дори да каните своите първоначални симове на гости. Този план дава възможност да разиграете няколко различни игри или да създадете виртуално подобие на свое собствено селище или квартал. **Сега** вече е ред на лошите думи. Ако някъде сте видели видеообразец, като нищо ще ви примами хипермодерният 3D енджин, но всичко е другояче. THE SIMS наглед прилича на последната SIMCITY. Виждате изометрично, обаче обръщате и приближавате само скачайки, което досажда. Графиката е красива, страхотно изрисувана и детайлна, но анимациите са претупани. Поне някои. Вашите фигури се движат чудесно и скалата на движенията им е разнообразна. Околният им свят обаче е мъчително скапан. Телевизията предлага статична картина, за рибките в аквариума има три frame, а повечето останали обекти само стоят. Звуците са някак стандартни, за музиката... после. **За да се управлява всичко това,** предостатъчна е мишката. Клавиатурата използвате само за регулиране на скоростта на времето и за междинно превключване между членовете на семейството. Винаги управлявате един член, а взаимодействието със средата става с кликване - отваря се меню с всички действия, които могат да се извършат. Например цъкате на включена телевизия и избирате между "гледане на телевизия", "превключване на друг канал" или "изк-



Как започна всичко

Will Wright, човекът, който стои зад THE SIMS (а също зад SIMCITY и други SIM-щуротии) се занимаваше с плана на играта още преди години. Искаше да вземе най-доброто от SIMCITY 2000 и SIMTOWER и да направи нещо като SIMHOUSE - строеж на семейна къща, обзавеждане с мебели и уреди и т.н. Идеята изглеждаше интересна, но недовършена, така че започна работа за разширяване. И от един дом стана цял квартал, което значи връщане към SIMCITY. Тогава клетият Will захвърли всичко и се замисли за хората. В къщата биха могли да живеят хора, които адекватно да реагират на действията ви спрямо тяхната обител. Ще са доволни или недоволни, гладни или сити, весели или тъжни, според това в каква среда ги оставяте да живеят. Оттук до окончателния проект на THE SIMS имаше само една крачка.

лючване". Най-много са интеракциите с хората. Можете да се държите добре с тях, да ги хвалите, да им давате подаръци, или да им се карате, да ги изхвърлите от къщата (важи само за гостите)... **Всеки човек** има в играта някакви качества - и хоп, ето го елементът на RPG, защото качествата могат да се подобряват с работа или учение. С подобрени качества много неща се опростяват. По-добрият готвач по-добре нахранва околните, по-добрият механик по-добре поправя капещото кранче и т.н. **Освен качества,** всеки герой има няколко показателя за моментни нужди, около които всъщност се върти цялата игра. Прегледно и ясно виждате колко уморен е героят в момента, липсва ли му комфорт, гладен ли е, забавлява ли се, чувства ли се чист, иска ли да иде в тоалетната, търси ли компания, нрави ли му се помещението, в което сте го натикали. Колкото по-доволен е героят, толкова подобре "функционира", така че старайте се всички показатели да са близо до максимума. **Играта гъмжи от хрумвания.** Например със съхраняването на позицията автоматично се генерира web-страница, така че можете да се хвалите на приятели, докъде сте стигнали, или да участвате в официално състезание на официалния web. Връзката с Интернет е доста интересна, а авторите обещават нови мебели и обзавеждане гратис... **Що се отнася до играенето,** то е малко като PETZ, малко като SIMCITY, но найmного са новите и оригинални идеи. Възможността да изключите напълно самостоятелността на човечетата е възхитителна и горещо я препоръчвам. Играта е толкова увлекателна, че с ентусиазъм извършвате такива прости неща като приготвянето на закуска, да речем. Не е изключено след време да се появи стереотип, но щом си създадете ново семейство и започнете отново, отново се забавлявате. **Тази игра не е за всички.** Тя е шашава по свой начин, защото наистина е СТРАННО да играете на това, че живеете. Но това ви донася много нови преживявания и житейски опит. Въпреки приятната графика, не е за деца - няма да ги забавлява. Но възрастните, ако понамерят време за гейм, ще бъдат увлечени.





HTML: Официални страници - http://www.thesims.com. Там има не само интересна и полезна информация, но и много вещи за изтегляне, включително нови мебели, обзавеждане и готови къщички.

Животът на една Симка



Някъде далеч на един нос стоеше сив дом.

В него живееше начетена Симка. Сама, което я ядосваше.



Покани на вечеря строен Сим. Харесаха се.



Танцуваха при включен телевизор, защото нямаха радио.





Харесваше я, затова й даде подарък. Какво са двайсет долара...

Получи сладка награда и обещания за по-добри дни.





Работата е опечена.

Утре може би ще дойдат тези по-добри дни...



-GM-

Maxis / Electronic Arts

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 233, 32 Mb RAM, 4xCD, 300 Mb HDD

OPT.: P II 300, 64 Mb RAM, 16xCD, 300 Mb HDD

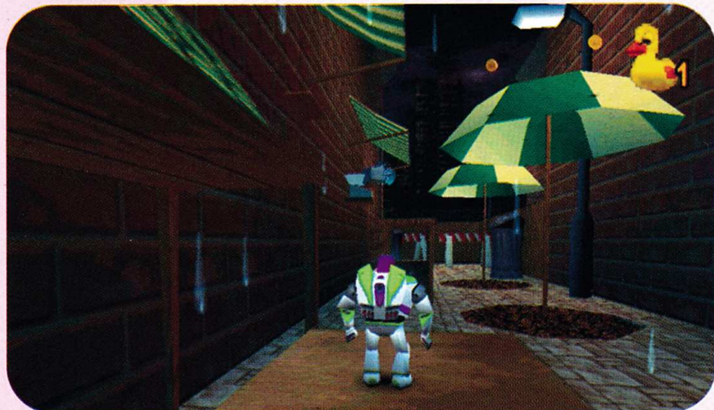
Ускорител 3D: НЕ; Мултиплеър: НЕ

Оценка 9/10

Добре дошли в света на играчките

Toy Story 2

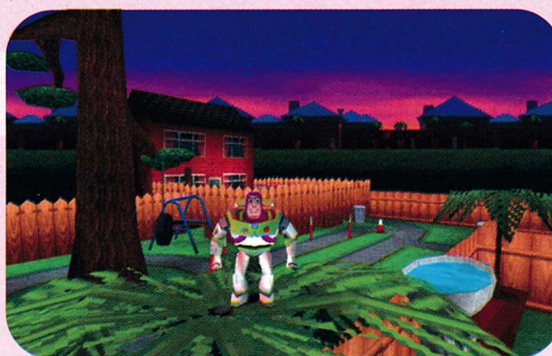
Добре дошли и в поредното екшън-скачане. Втора част и пак дело на фирмата DISNEY INTERACTIVE заедно с PIXAR`S. **Сюжетът:** вашият приятел каубоят Woodie се е изгубил, а вие, славният герой



Buzz, трябва да го намерите. В играта, естествено, ви съпровожда конвой от приятелски играчки. Няма да превеждам техните имена - не е възможно, а и са със запазена търговска марка, като например Mr. и Mrs. Potato. От друга страна, ви пречи банда калпави роботи, робопатици, бигбосове и токсични кестени, които ви бомбардират от височината на съседското дърво... Просто всичко, което ви плаши в злите нощни кошмари. Ако не вас, вашите деца, стига да имате такива. **За графиката** на TOY STORY 2 няма оплаквания в техническо отношение. Проблемът е в оформянето. Като оставя настрана, че камерата през цялото време лети като луда някъде около главния герой (може да я изключите), цветовата хармония е като за бебета. Иначе графичните ефекти са дъжд, кръгове във водата след крачките ви, отпечатъци от обувките на сух под, вълнуващи погледи под водата и много други. Високо ниво - технологията е напреднала. **Музиката** я бива, но ако се слуша от незаинтересован наблюдател, май е еднообразна. Ами да, многото звуци в играта са хубави и... детски. **Игралността** е сравнително прилична и носи своя чар, събран в магичния израз: "Опитвам пак и ако не успея, зарязвам го." През този критичен момент се преминава по два начина: с reset или с безкрайни опити за преодоляване на препятствието. TOY STORY предлага и двете. Ако не изхвърлите незабавно тази игра, духът ви остава заключен в света на детските стаички със синкави стени и розово килимче. Свят, където столът изглежда небостъргач, и е естествено играчките да говорят помежду си. **Нивата** се завършват по няколко начина. Всеки от вашите пет приятели ви дава задача (в повечето нива еднаква, само средствата, с които я решавате, са различни) и ако успеете, получавате бонус. Самият герой е снабден с лазер, който може да ъпгрейдвате, и с крила, с които се скача по-далеч и по-високо. Във всеки левъл се намират много предмети - монети, животи в повече, бонусни оръжия, дозареждащи батерии и т.н. Вашият герой умее да бяга, да скача, да се катери, да ликвидира неприятели, да надува гумени патета, а при падане от високо не умира. Просто "супергерой". **Отделните нива** са отделени с анимации от филма "Toy Story 2",



от което следва, че след тези откъси няма защо да го гледате. Ако обаче трябва да се избира между филма и играта, филмът категорично печели. Разделителността



на тези клипове в сравнение с игралната част на играта е несъразмерно по-лоша. Вярно, дооформя се атмосферата. Но нататък наистина бог да ви е помощ. **Управлението** на играта е приспособено към крайните й потребители, т.е. към децата. Не са необходими повече от наличните ви пръсти, а може и да ви останат няколко (ако не ги ожулите при вечното прескачане и подскачане). С трудността е малко по-различно. Или се справяте с нивото за половин час, или замръзвате и няма да ви помогне дори това, че се отправяте за друга задача, защото накрая свършвате по същия начин. Небалансираната трудност на отделните мисии някак не отговаря на това, че трябва да я играят десетгодишни деца, както обявява DISNEY в Интернет. **Ако сте на повече от десет години** и не сте останали умствено на това ниво, тази игра не е за вас. Още повече помислете, ако имате в къщи свой потомък. Един класик е казал: всички промени са към по-лошо. Може би DISNEY следващия път ще се постарае в малко по-друга посока.

-GM-





Disney Interactive/Pixar's /

OnTime Solution Win '95/'98

MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 4xCD, 60 Mb HDD, 3D cart

OPT.: P 200MMX, 64 Mb RAM, 8x CD, 180 Mb HDD, 8Mb 3D cart

Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: НЕ

Оценка 5/10

Petz 4

Животинки - да!

Всеки е имал в живота си някаква животинка - куче, котка, морско свинче, папагал. С появата на подръчната електроника домашните любимци се сдобиха с много сериозния конкурент, наречен компютърна игра. Животинките обаче не се предадоха, усещайки, че трябва да поделят вниманието на стопанина с някой друг, и се приспособиха към новите жизнени условия. Особено сполучлива колония виртуални кучета и котки се настани в офисите на PF MAGIC, откъдето те сравнително успешно се плодят и размножават из цял свят. Нека сега да огледаме четвъртата им генерация. **Поредицата** Petz е най-разработената симулация на виртуални любимци за вашия компютър с много напреднал изкуствен интелект. Andrew Stern, глава на проекта и водещ специалист в апликирания изкуствен интелект, си разбира от работата. Графичната обработка на отделните животинки няма аналог в игралната индустрия. Телата им са разделени на автономни части и според движението на скелета се изчислява точното положение на всеки елемент от тялото. Реализмът на така направените анимации е страхотен, макар че всичко е в 2D. **PETZ** се продава в две издания - CATZ и DOGZ. Тоест отдадено е своето на котешките създания и на псетата (въпрос на вкус). Вашата задача е да възпитате от малкото котенце (кученце) голяма, красива и интелигентна котка (куче). Разполагате с пъстра палитра "възпитателни" средства: топки, надуваеми играчки, гребени, спрейове против бълхи, кани със студена вода, деликатеси във формата на кракери, кучешки бисквити, шишета мляко с биберон... Самото възпитание е съвсем просто: за похвала служи почесването, храната или новата играчка; репресивни са хладната вода или простото подръпване на козината. Ако пренебрегвате някое зверче или го мъчите с глад (което е сериозно ваше провинение), то спокойно ще се вдигне и ще избяга от вас. **В** новата PETZ има voice recognition (IBM Via Voice), чрез който спокойно подвиквате на своите любимци. Доста работа пада, докато ги обучите да пристигат при извикване, но си струва. Прибавен е шкаф с облекло за кучета и котки.







Повечето костюми са шашави, така че спокойно можете да премените животните като Дядо Коледа или цирков клоун. Което може да не е естетически връх, но идеята с облеклото я бива. Подобрени са екраните, по които животните могат да тичат - например Дивия Запад, тропически остров, заснежена местност и т.н. **Тук** няма място за големи претенции - игрите PETZ са забавни продукти за отдих. Малко игра с котка или куче на монитора успокоява изнервения човек. Мъжете ще оценят друго предимство на играта: тя се харесва на почти всички жени и момичета. Ако не знаете с какво друго още да доставите радост на вашата любима (след цветята и бижутата, разбира се), купете й PETZ. Ще се зарадва. **Накрая** едно малко предупреждение. Не прекалявайте! Играта е доста шумна и след по-дълго непрестанно мяукане и джафкане започва да боли глава.

www.petz.com - страница с много други животинки за изваждане; с Petz Publisher можете да направите своя собствена Petz-page.

-GM-

PF Magic / Mindscape

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 4xCD, 300 Mb HDD, Sound

OPT.: P II, 64 Mb RAM, 8xCD, 600 Mb HDD, SB Live

Ускорител 3D: НЕ; Мултиплейър: НЕ

Оценка 7/10

Babyz

Човечета - не!

Комерсиалният успех на серията Petz е подтикнал авторите да направят следващи части на CATZ и DOGZ. Явно къртерата и мацетата са започнали да им доскучават, та са пристъпили към малка смяна на главните герои. Кърмачета заменят домашните животинки, кутията с играта получава нов artwork и поетичното име BABYZ. Но не винаги всичко става така, както си го пожелаем. Първоначалната идея с възпитаването на кучета и котки (евентуално зайци и прасенца като бонус) не е лоша. Но да се поставят човешки дечица в ролята на домашни животни, замирисва на нещо гнило. **Да**, вярно: главното е грижата за виртуални деца от рода Хомо сапиенс. Избирате от голям брой бебчета с всякакви цветове (може би, за да не бъдат обвинени PF MAGIC в расизъм). След избора на името на съответното човече и потвърждаване на съответните документи идва на ред самата "игрална" фаза. В дом, подобен на този от PETZ, се намира традиционният набор от помещения - дневна, спалня, кухня, детска стая, гардероб и таван. Аз лично най-много харесах градината, където оставих детето да тича в ъгъла на екрана, а сам се посветих на отглеждането на лалета (може би единствената разумна дейност в играта). **Не** ме питайте защо страня от малкия фърфалак! Не защото след минута разправии с дрънкалки и пеленки на човек му идва до гуша. Не защото не мога да преглътна невероятно глупавия избор на играчки и животинското поведение на компютърното дете. Не защото не обичам реалните деца. А просто защото това е отблъскваща виртуална пародия. **Донякъде** положителна страна на играта е качественият voice recognition и способността на децата да учат нови думи. Тук се проявява качественият изкуствен интелект. Проблемът е, че и това учение бързо престава да ви забавлява и изпадате в ужас от онова, което се разиграва на екрана. Не помага и изключването на монитора, защото BABYZ, също както PETZ, разполага с наистина широка палитра от хленчене, бърборене, пищене, мляскане и пуфтене. **Andrew** Stern е прекалил. Да си беше останал при кучетата и котките. Да беше ошлайфал следващите creatures. Да беше отишъл да развива изкуствения интелект на нова генерация ракети Tomahawk. Да беше се преселил на пуст остров. Защо именно той е прахосвал енергия при създаването на този провал? Повечето, които вече са видели BABYZ, ще се съгласят с мен. От тази игра лъха общо взето отврат. **В** заключение: един добър съвет. BABYZ не се нрави на жените. Не я купувайте на своите любими - ще постъпите зле...





www.babyz.net

-GM-

PF Magic / Mindscape

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 4xCD, 160 Mb HDD, Sound

OPT.: P II, 64 Mb RAM, 8xCD, 160 Mb HDD, SB Live

Ускорител 3D: НЕ; Мултиплейър: НЕ

Оценка 5/10

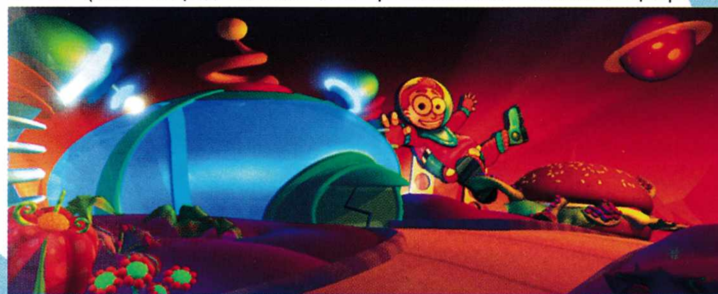


THEME PARK беше първият (и за дълго време единственият) по-приличен симулатор на лунапарк. Момичета пищят щастливо в люлките, невръстни дечица се въртят със самолетчета и автомобилчета, захарен памук лепне по устните... Тогава тази идея изглеждаше доста

Бизнес и луда забава

Theme Park World

шантава. Геймърите обаче решиха друго и се втурнаха да играят THEME PARK. Играта не беше без недостатъци, но беше нещо ново, оригинално и добре изпипано. След това фирмата производител BULLFROG направи петгодишна пауза. После се появи ROLLERCOASTER TYCOON, която заслужено получи високи оценки. А ето го сега и продължението на THEME PARK - THEME PARK WORLD. **Ще** ми се да кажа нещо за концепцията на игрите от този род. Имате, значи, някакъв парк. Или поне някаква морава, оградена с висока ограда. Имате каса, малко пари и големи планове. И почвате да строите. Построявате първата атракция, после втората, после пътечката, по която да ходят хората, после павилиончe, на което се продават кренвирши за гладните, после боклукчийски кошчета, тоалетни и т.н. И щом вашият парк започне да прилича на някакъв лунапарк, започват да пристигат всякакви сополанковци, които забавлявате, храните, поите и им прибирате паричките. И колкото повече печелите, толкова повече облагородявате и подобрявате своята машинка за доходи - строите нови атракции, садите цветя и дръвчета, харчите пари за реклама и за заплати на персонала. Така идват все повече и повече хора, които харчат все повече и повече пари при вас. Това е, така да се каже, бизнес идеята на тези игри. **Като** симулатор THEME PARK WORLD (както и предшествениците





му) е изпипан до най-невероятни детайли. Всяко човече в играта има свой характер и свой интелект - един се интересува от едни забавления, друг от други, един си хапва и пийва, друг стои гладен. А вие можете да разпитвате всекиго как се чувства, какво би желал още да има в парка. След което да изпълните неговите желания... **Щом** строите атракции, налага се да наемате съответния персонал. И тук детайлите са разработени подробно - всеки ваш потенциален служител си има име и нещо като досие, в което пише дали прекарва повече време на работното си място, или в някой от бюфетите. По-добрите работници искат по-високи заплати, докато ленивците са съгласни да работят и за жълти стотинки, но нямате сметка да ги наемате, защото не стават за нищо. Имате на разположение всякакви професии - механик, чистач, пазач... **Най-интересният** и противоречив въпрос е как изглежда цялата тази работа и как се играе. THEME PARK WORLD е 3D, при това много свястно направено. Можете да наблюдавате всичко под всякакъв ъгъл, да въртите, да приближавате и отдалечавате, да накланяте и въобще да правите с картината толкова маймунджулуци, че дори от време на време забравяте да си управлявате парка. С едно кликване се превключвате в кое и да е от човечетата и лично се пораздвижвате из парка. Това е страхотно забавно качество на играта. А има и още. В кожата на човече-посетител можете и да изпробвате всички атракции и забавления, които паркът предлага. **Дотук** добре. Но се срещат и недоразумения - поне според мен. Имам чувството, че въпреки блестящите идеи и великолепната графика, въпреки приличната продължителност на играта, въпреки прекрасните цветове и звуци, THEME PARK WORLD се играе малко трудничко. Игровата система е добре обмислена и на практика от всяко прозорче можете да се озовете, където си поискате, но доста умувах къде точно да кликвам. 3D графиката също можеше да е по-прегледна. И накрая: по ми допада строгия и реалистичен в детайлите си стил на ROLLERCOASTER TYCOON, отколкото веселата графика, лудите атракции и екстравагантността в THEME PARK WORLD. Но повтарям, това е личното ми мнение, което в никой случай не искам да ви натрапвам.







www.themepark-world.com

-GM-

Bullfrog / EA

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 8xCD, 140 Mb HDD

OPT.: P II 266, 64 Mb RAM, 16xCD, 200 Mb HDD, 3D

Ускорител 3D: D3D; **Мултиплейър:** НЕ

Оценка 8/10





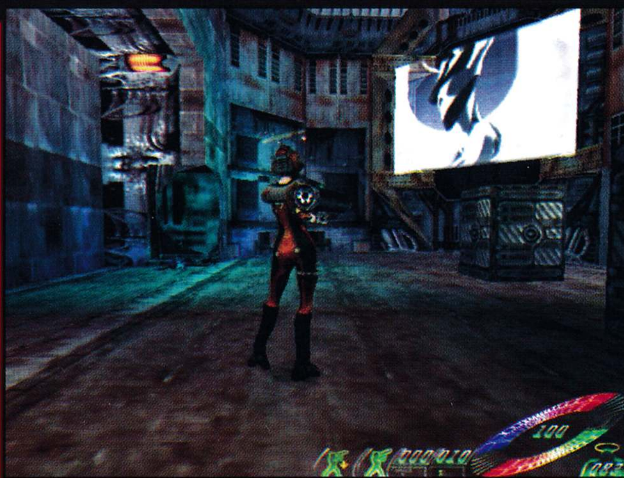


MESSIAH

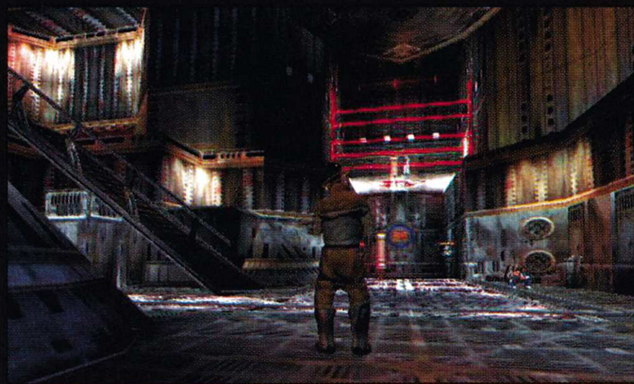
Поради това, че моята рецензия със сигурност ще предизвика множество противоречия сред читателите на Master Games подчертавам, че становището ми за Messiah е лично и неангажиращо!!!!!

Развойното студио SHINY, водено от легендарната фигура в игралната индустрия Dave Perry, в днешното прагматично време е невероятна смес от извратеняци и кълвачи. Както се видя в MDK, SHINY са решили да се харесат на бъдещите недоброволни собственици на усмирителни ризи. Следващият им проект EARTHWORM JIM (ДЪЖДОВНИКЪТ JIM) потвърди същото, стигайки до подсъзнанието на геймърската общност с нещо като симулатор на червей с пушка, който благодарение на специален комбинезон може да подскача. Поредната добавка във витринката на лудостта е симулацията на хеликоптер COPTER, която се оказа интересно фиаско, забавляващо само авторите и никого другиго. Запознат добре с цитираните заглавия, изобщо не изпаднах в паника, като разбрах, че новата игра на SHINY е за малко амурче в пелени, което напада хора и управлява поведението им. **Беше** планирано преди години, но сега SHINY най-сетне родиха типично некласифицирания нощен кошмар за геймъри. Месията е коктейл от скачане, 3D-екшън, адвенчър и симулация на paradroid-но повишение с окупация на чужди мисли. Първите три посочени игрални вида сигурно познавате добре, но принципът на окупация на чужди мисли вероятно ви е непознат, така че ще опитам да го обясня. ***И така,*** имало едно време игра QUAZATRON (по-късно подобрена в PARADROID на ST и AMIGA). В нея започвате да играете като роботче, което не умее да брои дори до пет изстрела с лазер. Вашата задача е във всяко ниво да унищожите всички роботи наоколо, т.е. десетки до зъби въоръжени тенекии. Това би била напълно невъзможна задача, без способността на роботчето да хаква в кратуните на останалите роботи. Когато грамадата желязо е хакната, тя е напълно контролирана от вас и разполагате с нейния арсенал. Месията функционира практически пак така, с тази разлика, че вместо роботи, жертвените овни са обикновени хора и в тях се "логира" амурче в пеленки. Може да мислите, че прекалявам, но "processing error" произхожда от извратените мозъци в SHINY. Няма шега, Месията наистина е ангелче, което обсебва клетите човешки жертви. При това сам Господ го е изпратил да въведе ред чрез хаотично клане във въображаем свят, населен главно с агресивни перверзници. А най-интересен от всичко е фактът, че играта MESSIAH въобще съществува. След около три години отлагане, няколко спрени проекта и заплахи от банкрут на фирмичката SHINY, проектът най-после е реализиран. Намери се дори дистрибутор - достатъчно отчаян, за да си позволи да защити тази щура визия и да насъска срещу себе си Ватикана. Крушата не пада по-далеч от дървото. Над MESSIAH накрая се съжали поизпадналият в затруднения ексгигант VIRGIN / INTERPLAY, отличаващ се с пускането на странни експерименти сред геймърите, при което на персонала му спира дъха и чака какво ще стане. Признавам, интересно ми е колко голям провал ще е MESSIAH. Защото това всъщност е бяла врана, която не може никъде да се класифицира, а за там, където би могла да бъде, не й достигат много неща. Преценете сами. **MESSIAH** ще огорчи любителите на 3D-екшъни. Хората, в които влиза ангелчето, не са рамбовци, а работници, заварчици, техници, проститутки, полицаи, учени с бели престилки и калкулатори, просмукани от алкохол улични вагабонти и други подобаващо изографисани герои. Това традиционно "простолюдие" обикновено не размахва плазмомети, а си служи с пистолетчета, лампи, калкулатори, радиоактивно из-

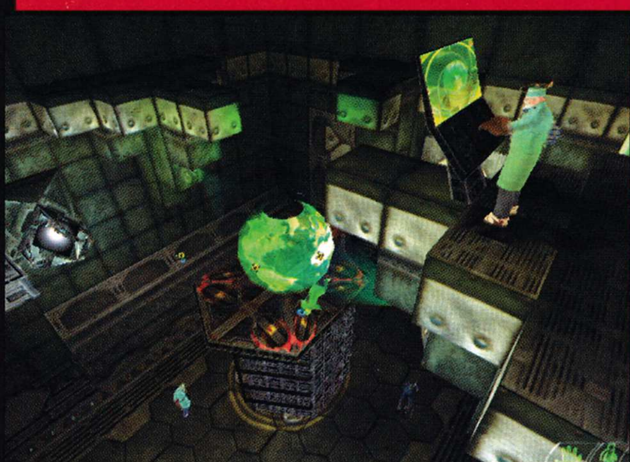








лъчване, а в случая с проститутките, с някакви вибратори или кой знае какво. Рядкост е да се внедрите в кожата на някого с базука или автоматичен пистолет, а още по-рядко използвате този арсенал, защото животът на уловените от амурчето е жалостно кратък - докато другите обитатели на игралния свят не усетят по странното поведение на овладяните субекти, че нещо не е наред. Учен отива в радиоктивна зона. Полицай скача по сандъци сред скитници в обществена тоалетна. Заварчик гъделичка разкрачена проститутка с горелка. Благодарение на това поведение, което лежи на вашата съвест, се стига до непредотвратимото. Докарате ли я дотам, жертвения ви овен рано или късно изгрухтява и пада. Тогава изскачате недоброволно от кожата на жертвата в дива ситуация - присъстващите са объркани и ядосани, че току-що са гръмнали свой човек, а от него се е пръкнал ангел. Реакциите са смайващо правдоподобни. Учените ги тегли да изследват, други клякат и се молят, по-нетолерантните полицаи и войници изразяват мнението си чрез употреба на огнестрелно оръжие. Но каквато и да е ситуацията, решението е бързо да се влезе в нечие тяло. Амурчето без защитната човешка обвивка е нищо и подлежи на бърза смърт. Ако няма накъде, остава да се скрие в най-близката къщичка и да се моли нападателите да не забележат това. Сигурното е едно: описаните обстоятелства в никакъв случай не кореспондират с термина 3D екшън. Всякакво воюване е опорочено от бясната паника, възникваща при загубата на "къщичката". Излиза наяве, че не сте екшън-герой, а посрано от страх ангелче, щъкащо наоколо на криви крачета, което няма дори ножче в джоба. **MESSIAH** не е за любителите на скачането. Тук се скача прекалено малко, за да бъде поне прилично. Но пък е предостатъчно екшън-играчите от гняв да разбият клавиатурата с глава. Поради някаква особено злонамерена причина играта се управлява с около петнайсет (!) различни клавиша, а не само с мишка. Кошмар! Не че е лошо решено и неовладяемо, но в крайна сметка ТРЯБВА да го научите. Вярно, скачането е оскъдно, но пък е разнообразно и комплицирано съвсем в стила на SHINY. Някои управлявани фигури са пъргави и ловки. Други се затрудняват да скочат от сандък на сандък, без да си счупят врата. Ангелчето, с което скачате и пълзите най-много, е проблематична фигурка за показ: прекалено ниска, за да доскочи и достигне някъде; има сравнително голяма инерция, така че непрестанно пада към reload; а мъчителното й подхвърчане, непрекъснато неконтролирано, я понася в най-чудновати посоки. Като добавите полетите с употреба на въздушните течения (прокълнати в MDK и в EARTHWORM JIM), пълзенето по корнизи над радиоактивен боклук а ла Лара Крофт и пропадащите подове, имате скачачница без половина!?! **MESSIAH** изобщо няма да предизвика любителите на адвенчъра. Кой в споменатия хаос ще се стреми да доскача, простреля, дообхване, допълзи, за да се добере до някакъв логически ребус, дори и да го има. А и ребусите са такива. Освен да убиете домакина, можете да напуснете обзетия човек доброволно, просто излизайки от ;-) "задника му", и имате малко време да изчезнете преди гореспоменатият да се опомни от усещането, че току-що е минал през страхотна клизма. Тази тактика е страхотна. Оставяте например заварчика да отвори заедно с квалифициран учен врата със сложна охранителна система. После се напъхвате обратно в заварчика и запалвате учения с електрожена. Ако ви подгони полиция, нападате човек с антирадиационен скафандър, подмамвате полицаите към стоманената антирадиационна врата, отваряте вратата и "осветявате" присъстващите. Подобни дребни игрички, завършващи със смъртта на доста хора, има по няколко във всяко ниво. Тъй като решението им е лесно, играта може да се разпространи... **MESSIAH** като нищо ще намери публика сред любителите на извратености в игралните жанрове. Дано към тях не се присъединят още смелчаци, които искат да видят как русо амурче се гаври със стокилограмов изпотен механик. Авторският тим явно яко се е хилил, когато е сглобявал тази игра - не заради извратеността на самия проект, колкото от лукавото злорадство при представата как там вън геймърите ще се блещят и бъхтят с непохватното ангелче-убиец, търсещо убежище в нечия перверзна мутра. Въобще не е изненадващо евентуално подобно поведение в бърлогата на SHINY. Когато обаче веселието утихне и се възцари тишина в очакване дали тези навън ще дадат драгоценни парички за шегата с табелка MESSIAH, не бих искал да съм на тяхно място. Да, това не е лоша игра, но онова, което е нейната същност, трудно ще намери отзвук. Време е за молитва към опетнения бог, SHINY.





Shiny / Interplay

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 233, 32 Mb RAM, 4xCD, 550 Mb HDD

OPT.: P 300, 32 Mb RAM, 8xCD, 1.2 Gb HDD, 3D cart

Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: ДА

Оценка 8/10

-GM-

скутери в извънземието





MILLENIUM RACER

Y2K FIGHTERS

Съществуват два начина да се направи добра състезателна игра. **П**ървият: авторите изработват система, която максимално точно симулира физическото поведение на обектите в играта. После купуват лиценз за най-добрите съществуващи състезателни машини (от класическите автомобили и мотоциклети до марковите сноуборди) и лицензират имената на най-изявените състезатели. Резултатът е точна симулация на избрания спорт. **Н**о има и друг път. По-евтин, но не по-лесен. Пътят на възможно най-добрата игралност и забавност. Път, по който са тръгнали и създателите на MILLENIUM RACER. Тук са важни само две неща: бързината и простотата на управлението. **П**ървият вид състезателни игри е за привържениците на съответните средства за надпревара, които възторжено и без колебание хвърлят маса време за идеална настройка на заглушителите или на ъглите на притискащите плоскости към тялото на возилото. Вторият е предназначен за всеки бързак, който има непреодолим копнеж да бъде първи - без, ако е възможно, да навреди на някого. Привидната простота крие грижливо подреждане на отделните атрибути на играта, за да бъде притегателна и забавна. Важни са дизайнът на трасето, интелектът на управляваните от компютъра състезатели, графичната обработка. **MILLENIUM RACER** излиза под крилото на фирмата CRYO, която се прослави главно с колосалните си адвенчъри, напомнящи често на образователни софтуери или мултимедийни енциклопедии. В тази връзка човек би могъл да предположи, че новата игра се занимава със симулация на състезания с колесници в римски цирк, но не е така. Състезателят на хилядолетието е чиста аркада, в която използвате мозък само за да намерите начин да се отървете от неприятно напиращите състезатели зад гърба ви. Подзаглавието Бойци на 2000 г. подтиква към мнението, че за желаната победа трябва да си помагате с унищожителни оръжия. И пак не е така. Единствените оръжия са вашето транспортно средство и вашата сръчност. **Т**ранспортните средства обаче не са автомобили или мотокари, а скутери с реактивна тяга на магнитна възглавница. Въпреки че играта има в подзаглавие магическата година 2000, очевидно се касае за 2000 г. по календар, различен от нашия. Вижте средата, в която тези силни машини се движат: наименованията на трасетата като Spaceport и Galactikus никак не напомнят за известен кът от нашата планета. Зарежете този въпрос. Има какво да карате и има къде. Повече не е необходимо! **С**амото състезание се предшества от регистрацията на новия състезател, която е много приятна изненада. Освен цвета на своята машина и комбинезона, можете да поправите и лицето на състезателя. На разположение са десет роботски маски, но съществува и възможността, която предлага например NHL 2000 - да се състезавате за себе си. Достатъчно е в каталога faces да откопирате вашия портрет във формат Windows bitmap (.bmp) или Targa TrueVision (.tga) и в играта чрез интуитивни инструменти да го дооформите, за да поставите на лицето си (или муцуната на домашния ви любимец) качулката на състезателния комбинезон. Избирате мотора, който движи вашия скутер. Двигателят има четири характеристики: ускорение, леснота на управлението, способност да скача и допълнително изгаряне. Изборът зависи от начина, по който се справяте с коварностите на трасето. Среднякът сигурно ще се спре на бързо ускоряващ мотор, защото при честите сблъсъци няма време за набиране на пълна скорост с машината, забързваща с темпото на престарял охлюв. По-неотраканите водачи, които не обичат да одират лака на своя ламаринен любимец, ще предпочетат отличната управляемост за сметка на бързината. А най-добрите ще прежалят управляемостта и ще пожелаят бърза и добре скачаща машина. **О**става да се избере самостоятелното каране или цялата серия състезания и трудността, за да се впуснем във водовъртежа на събитията. След кратко представяне на трасето, започва отмерване. Състезате-

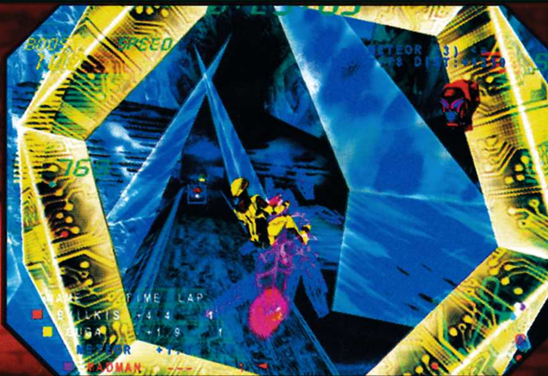




лите загряват моторите на реактивните си возила. Тяхното управление е поверено на стрелките за посоки, волана или joypad-a, и само на два други клавиша. С единия активирате допълнителното изгаряне (форсаж), а другият позволява на вашия скутер да променя вертикалното си положение спрямо трасето, което опростено може да се опише като скачане с моторетка... След старта състезателите рязко увеличават скоростта, за да се сблъскат почти веднага с първия защитен знак на трасето. Ругаете и карате нататък. Участниците в надпреварата с детинско удоволствие си разменят груби изрази. Например честото "See you later" направо провокира за допълнение "Aligator!" и последващ отговор: "In a while, crocodile!" Просто детинщина. Ако овладеете желанието си непрестанно да се тряскате в нещо и се научите да използвате разни хватки, които играта позволява (например блъскане в съперника с цел да го пратите челно в стената), сигурно ще успеете да спечелите. Всяка победа носи както приятното чувство от поражението на противника, така и бонус под формата на нови достъпни трасета, които са още по-коварни от току-що преминатото. В играта има 11 трасета, а може би и малко повече... Всяко трасе е построено в различна среда - от адски нажежена лава наоколо, до ледено кралство. Но всичките са разположени на платформи сред космоса и е достатъчен неуспешен скок или неконтролирано движение, за да се озовете в незавидната роля на смъртник. За щастие това не става, след няколко секунди сте рециклирани и може да опитате да наваксате загубата, която сте реализирали с космическия си летеж. Възможно е дори да успеете, поне в по-ниските нива на трудност. Това е едно от многото приятни качества на тази игра. Никак не е окуражаващо една грешка в състезанието да означава край на всички надежди за добро класиране. А тук само се поотърсвате и отново вдигате максимално оборотите на мотора. Друго положително качество: всичко е подчинено на плавността на играта. Средата е проста, но категорично



не е скучна. Бързото редуване на свободни пространства, тесни тунели и щури гонитби, вкарва геймъра в центъра на действието, така че чак при десетото повторение на едно трасе започвате да забелязвате обектите наоколо и прекрасно оформения космос, пълен със звезди. Освен вече споменатите реплики, в играта се появяват най-различни звуци - от шум на реактивни мотори до ромолене на дъжд. Всички звукови ефекти обаче са изтласкани назад от ритмична музика, която е поставена във формат Audio CD, така че можете да си я пускате например преди сън, но за предпочитане тихо... **MILLENIUM RACER** залага на простичкото забавление. Това не е игра за заклети интелектуалци, а за хора, които искат да се разтоварят в темпото на една безобидна надпревара. **Качествено непретенциозно състезание на странни машини. Жалко, че не може да се стреля по съперниците.**



Creat / Cryo

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 233, 32 Mb RAM, 4xCD, 120 Mb HDD, 3D cart

OPT.: P 300, 64 Mb RAM, 8xCD, 120 Mb HDD, 3D cart

Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: ДА

Оценка 8/10 -GM-



5 забавни състезателни игри

WACKY WHEELS. Забавление за едни и пълна зависимост за повечето играчи. Мотокарите, управлявани от животинчета и произвеждащи изстрели във формата на таралежи, успяха буквално да вържат играчите към екрана.

MICRO MACHINES. Състезания на англичани в домашната обстановка от кухнята до банята, които дават възможност за игра на трима играчи и един компютър. Вече се работи над четвъртото продължение.

POWERBOAT RACING. Състезания на бързи лодки в приятно ускорена графика, но с не съвсем съвършено управление и студена вода.

MOTORHEAD. Една от най-интересните състезателни игри изобщо. Спечели популярност сред геймърите най-вече с добрата си техническа обработка, благодарение на която се играе бързо и динамично и на по-слаби компютри.

STAR WARS: EPIZODE I RACER. По-нова игра, която използва обстановката от Звездни войни. Състезават се супербързи ракетки. Със своята обработка е най-близо до MILLENIUM RACER.



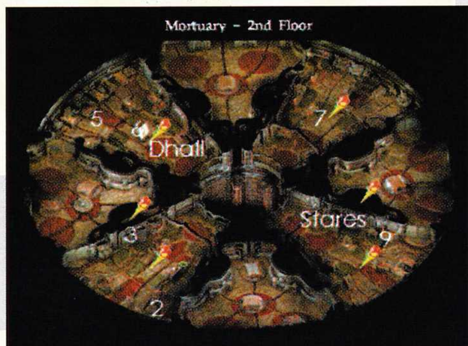




Ти само тръгни, пък после...

PLANESCAPE TORMENT

THE MORTUARY



Втори етаж

Ставате от каменното легло и Morte ви подема. Той изглежда като говорещ череп, но иначе е напълно редовен. И е първият ви спътник към вашата самоличност, плюс това е познавач на Моргата, където сте в момента. Morte съобщава, че на гърба ви е изписано с нож съобщение, в което се казва, че сте пристигнали тук с дневник, който може да прояснени много неща. И че трябва да се отбиете по някое време при Pharod... **С**покойно обмислете уводните две задачи и започвайте. **В**земете като първо оръжие от масата скалпела (1) и двата бинта с лечебна сила (+3 HP). Убийте зомбката (женско зомби) в южната част на помещението (2) и вземете от нея ключа. Излезте през вратата в югозападния край (3). В Моргата убивайте само в краен случай. Следващият ви разговор с Morte се върти около зомбките и около сектата на dustman-ите. Изтичайте в помещението на северозапад (4). Сега сте в приемната зала. Там ще забележите огромна регистрационна книга, а на масата в близост до нея - метален бокс (5). Опитайте се да поговорите със зомбките. От единия мъжкар вземете бинтовете, а от другия изрежете съобщението. Тук има доста неща за събиране, но по-добре ги заредете и се огледайте. Старецът стоящ пред голямата книга (6), е писарят Dhall. Опитайте да завържете разговор с него. Morte иска да попречи да правите това, но вие не му се оставяйте. Dhall попълва графите в Книгата на смъртта. Но по-важното е, че ви познава. Питайте го за всичко, за което се сетите. Получавате ценна информация за себе си, а и за разни други неща. Dhall споменава нещичко за вашите приятели, но най-конкретната му информация е за някаква жена, която е в паметната зала един етаж по-долу. Тръгнете на североизток. **П**омещението за балсамиране (7) предлага нова задача. Тук над една от масите се е навела Ei-Vene (8), членка на вече споменатата секта. Опитайте се да й привлечете вниманието, което не е лесно. Тя иска балсамираща течност и игла. Иглата можете да вземете от зомбито в същата зала или от третия етаж. Течността пък се намира в югозападната част на етажа (9), дори я има в две дози. По стълбището тръгвате към третия етаж. В шкафа горе на стълбището ви чака полезен Charcoil Charm. Пак на североизток. Нужната игла се намира в сандъка вляво от червения под. Връщайте се при Ei-Vene, дайте й исканото и печелите HP. Поемайте обратно към третия етаж.



Трети етаж

Сега е много подходящо да направите разбор на ситуацията. Разхождате се жив из Моргата и не сте нито dustman, нито зомбка. Такива работи не се харесват на охраната. Затова, ако срещнете dustman, по-добре го избягвайте. Ако ли не, поприказвайте с него, кажете му, че търсите например Dhall. Така ви оставят на мира. Всеки друг отговор ги ядосва и настройва враждебно, след което трябва да убивате безсмислено и наред. **П**роучете склада на юг (11). Тук има лост (много полезно оръжие) и няколко екземпляра Clot Charm, които служат за лекуване. На югозапад! В шкафа (12) е ключът за всички врати в Моргата. Идете в помещението (13), което е зад вратата до шкафа с ключа. Тук има чук и стълбище към втория етаж. Отбийте се в склада на север (14), съдържащ нещо за лекуване, списък на задачите и Dustman Embalming Charm. Заключеният сандък е пълен с пари и няколко амулета, но се отваря само със сила. Слезте по стълбището на запад (15) на втория етаж. С вече взетия ключ може да проучите останалата част на етажа, но няма да откриете нищо интересно. Слезте по стълбището на първия етаж.



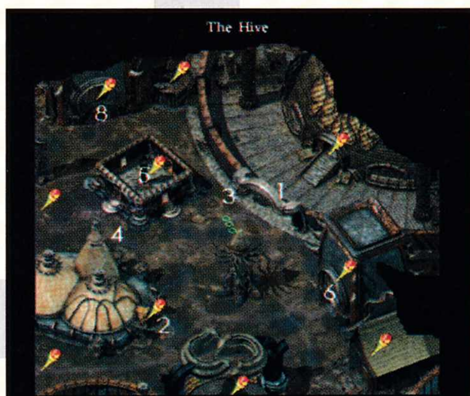
Първи етаж

Избягайте на пазача при стълбището (16) и тичайте към паметната зала. Тук срещате момичето Deionarra (нейния дух). Тя ви казва, че някога сте бил влюбен в нея. Разговаряйте любезно и главно разпитвайте за себе си - кой и какъв сте бил. Ако правилно задавате въпросите, научавате неща, които ви връщат изгубени спомени, и отново получавате способността да съживявате своите мъртви другари. Но не питайте за пътя, по който да се махнете, защото Deionarra се ядосва. Тя няма да ви остави да отпрашите, преди да й обещаете, че ще се върнете при нея. В замяна ви споделя нещо за вашата нерадостна съдба: трябва да унищожите онова, което непрекъснато ви съживява, за да затворите този непрекъснат омагьосан кръг. В Моргата вече няма нищо интересно, така че тръгнете към изхода (18) и там си поговорете с Soego. Той ви отваря път навън



и можете да излезете. Ако нещо се обърка, убийте го, вземете ключа и сам си отключете. Има още един начин да излезете - на север от залата с момичето има телепорт (19), който ви пренася при изоставената гробница, откъдето също можете да излезете на бял свят.

THE HIVE



Поговорете с пазача при портата (1) и го разпитайте за дневника и за Pharod. Пазачът не знае нищо, но ви изпраща при Emoric - dustman, който виси в местния бар (2). Засега не отивайте при него. По-добре ударете един лаф с персоната зад портата (3) Pox и научавате няколко интересни неща. Например, че не се виждате за пръв път и че ако го помолите, той може да ви направи мъртъв, както вече го е правил няколко пъти. Вие засега обаче си стойте жив. За Pharod разбирате единствено, че обитава The Hive и за него повече знае Sharegrave, мотаеща се по площада Ragpicker. Опитайте да поговорите с някое от летящите създания, които наричат себе си dabus. Ако стигнете до диалог и разгадаете някоя от техните загадки, получавате съответно 500 или 1000 EXP. Но от тях няма да научите кой знае какво, затова тръгвайте да проучвате града. **М**оже да се случи да срещнете човек на име Baen the Sender (4). Той има съобщение за Craddock, когото обаче не може да намери. Обещайте му, че ако видите Craddock, ще му предадете вестта. Baen приема това предложение и обещава да ви се отплати. Виждате черен монумент (5), върху който са изписани имената на мъртъвците. Отбийте се до гробницата (6), където има съобщение и няколко жълтици. Точно към тази гробница е насочен онзи телепорт от Моргата, за който вече стана дума. Пред бара стои Annah, момичето с опашката (7). Срещу 20 жълтици тя ви казва къде се крие Pharod. Пътят към него е спираловиден. Така че първо тръгвате на юг, а после на запад. При бара има зомбка, обозначена като "The Post". От съобщенията по нея научавате доста неща. Разгледайте подробно графитите и ще разберете нещо за Pharod: зомбката ви показва на запад и надолу. По този начин печелите 500 EXP. Сега вече влезте в бара.

Dustman Gathering Bar

В бара има няколко интересни хора и много немъртви слуги. И един човек, който очаква смъртта (Awaiting-Death). Той иска да умре, но вие го убедите, че да се живее също си струва. Разкажете му за собствената си смърт и завръщането ви след нея - така бързо ще му минат мераците за смърт. А вие печелите 500 EXP. Сега вървете при Emoric и го питайте за Pharod, за да поговорите нещо с него. Emoric също иска нещо да научи от Pharod - например, откъде има всички тези трупове, които доставя на dustman-ите. Обещайте на Emoric, че ще поразпитате Pharod и за това. Последната важна фигура тук е Nochorj, която ви изпраща в The Mausoleum (8), за да го проучите.



The Mausoleum

Щом влезете, на пътят ви се препречва дух-пазач (1). Не бягайте, а кажете, че искате нещо да го попитате. Оказва се, че в мавзолея има натрапник, от когото духът пазач иска да се отърве. Предложете помощта си. В мавзолея, където мъртвите би трябвало да се радват на пълно спокойствие, се вихрят разни скелети, анимирани от един некромант - той е гореспоменатият натрапник. С по-дребните скелети се справяте полесно, с по-едрите - по-трудно, но ако ликвидирате некроманта, всички скелети се разпадат наведнъж. В ковчега няма нищо интересно, затова по най-краткия път тръгвайте към вътрешните помещения. Некромантът Strahan Runeshadow (3) е малко изненадан от вашето идване. Вие пък не си губете времето с разговори. Подходете към двубоя коварно и извикайте специалното качество на Morte, наречено Litany of Curses и го приложете срещу противника си. Некромантът веднага забравя всичките си магии и се втурва да млати по вашия другар. Не обръщайте внимание на скелетите - просто с помощта на Morte ликвидирайте некроманта. Претърсете останките на Strahan и му оберете всичко. Същото направете и с работната му маса (4). Въоръжете се с кама и тръгнете по стълбището нагоре. Духът пазач ви благодари, а вие печелите цели 2000 EXP. Напуснете мавзолея и се върнете в бара. Там поговорете с Nochorj. Получавате от него 100 жълтици като възнаграждение за изпълнението на задачата и печелите още 1000 EXP.



THE HIVE: ЮГОИЗТОК

Напуснете бара и тръгнете на югоизток. След кратка пауза (след сейфването) се разкрива следващия градски квартал. Над всичко тук доминира барът Smoldering Corpse. Посетете го. **В**ътре гъмжи от най-интересни същества. На скарата се пече вълшебникът Ignus, на когото засега не можете да помогнете, но по-сетне ще го приберете във вашата дружина. Поговорете с бармана, който във ваше лице разпознава човека, който едно време не е имал пари да си плати сметката и е оставил като залог окото си. (Като съберете 300 жълтици, върнете се тук и си откупете окото - ще ви потрябва.) Ако помогнете на бармана и накарате Mochai да си плати сметката, получавате правото да пиете безплатно колкото искате. Поговорете с Dak`kon - боецът магьосник от Zethimon. Той ви предлага услугите си, които си заслужава да приемете. След разговора с О и след абсорбирането на неговата мъдрост печелите + 1k WIS. Не се плашете от прозрачната фигура, по-добре поговорете с нея. Candrian, така се нарича тя, е пропътувала много нещо и, ако дълго я разпитвате, получите от нея предмет, който поне частично ви пази срещу сенките. **К**ато излезете на улицата, много се пазете от момичето, което търси помощ. Тя може да ви отведе при крайно неприятно настроени престъпници. **Щ**ом спечелите малко пари, посетете тукашния салон за татуировки. Fell не се погажда многомного с господарката на града The Lady of Pain, а неговата помощ и стоки са изключително полезни. Татуировката, която може да поставите на три места по вашето тяло, съдържа благодатни ефекти. Това е една от малкото възможности (освен пръстените и магическите оръжия) да смъкнете класата на бронята на Безименния. Не е лошо и да поискате да ви обяснят, какво означават всички тези татуировки по тялото на главния герой. След като разгледате салона, минете през портата в югозападния край на града.



THE HIVE: ЮГОЗАПАД

Една от малкото достъпни сгради в този квартал е Центърът за контрол върху болестите и вредителите. Ръководителят на Центъра е готов да ви плаща по една жълтица за всяка опашка от опасните и интелигентни плъхове. **А**ко на улицата ви спре някой и пита за пътя, не му се

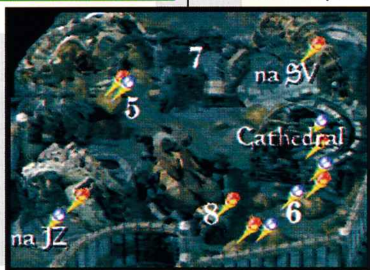


NO ??? EXIT

хващайте. Въпросите са само за заблуда, той просто иска да ви задигне кесията. **С**рещате се с мъж (1), който може да извиква старата слава на град Es-Annon. Оставете го да издялка името, което вика, върху големия черен монолит в североизточната част на града близо до Моргата. Срещу тази ваша благородна подкрепа мъжът ви дава опит. **О**свен всякаквите търговци, на пазара се намира и Craddock (2). Помните ли - той е на когото трябва да предадете съобщението от Baen. Този напет момък ви праща да му доведете един от неговите служители на име Jhelai (3), който се мотае пред кръчмата Smoldering Corpse. Jhelai обаче не ще да се връща на работа. Отидете при Craddock и му предложете да свършите работата не Jhelai. По този начин ще заработите малко пари. Не забравяйте да поговорите с Baen и да му кажете, че поръчка му е изпълнена. **Р**азказвачът на истории Reekwind (4), който се намира близо до пазара, ви разказва за своето проклятие. Обещайте да го отървете от него. Тази задача ще бъде решена, но много по-късно. Сега обаче се отправете към Alley of the Dangerous Angles.

ALLEY OF THE DANGEROUS ANGLES

На портата на този квартал искат входна такса от 10 жълтици. Платете си, но напуснете тази част на града, чак след като изпълните всичките си задачи. Иначе трябва да плащате пак и пак. **Т**ук има две банди, които воюват помежду си. Налага се да помогнете на едните срещу другите. Босове на бандите са Krystall (5) и Rotten William (6). Освен тях тук действа и Blackrose (7), който желае смъртта на всички. От вас зависи на кого ще помогнете, но най-добре е да изчакате. Бандите започват да се избиват и, щом на всяка страна останат само по няколко живи, тогава се оставете да ви наемат. Което в края на краищата ви донася голяма сума пари и много способности. **В** една от сградите откривате Rauk (8). Той е изгубил някъде три пръстена - златен, сребърен и бронзов - и си ги иска. Ще ги откриете и трите на различни места в близките палатки. Но като ги отнесете обратно, ви очаква голяма изненада.



THE HIVE: СЕВЕРОЗАПАД

Някакъв човек ще ви пита, къде е къщата на неговата леля. Внимавайте, това е крадец, който иска да ви обере. **P**orphiron (9) е много опитен боец. Неговото учение обаче му повелява да изчака със своите способности чак до деня на Последната битка. И точно, защото е толкова миролюбив, затова и е обран от трима крадци (10). Предложете на Porphiron да му върнете задигнатата броеница. Крадците са пред кръчмата Smoldering Corpse. Разпознават се по дрехите - облечени са в червено и черно. Убийте ги, за да вземете броеницата от тях. Върнете скъпоценността на Porphiron, а той ви обучава като боец и в боравене с оръжия. Помнете, че обучението с оръжия е ограничено от нивото на вашия герой, затова по-добре го правете като сте по-напреднал. **П**ред къща в центъра на квартала стои Mar (11). Веднага напъхва в ръката ви кутийка и иска да я занесете на Ku`atraa. Така Mar се освобождава от своето проклятие и изчезва с луд смях. Ku`atraa откривате в неговия склад в югоизточната част на града. Проблемът никак не е прост, защото и Ku`atraa не я ще тази кутийка и ви препраща при Brasken в югозападната част. Той пък ви пренасочва към Shilandra в североизточната част. Тази магьосница е по-откровена и ви казва, че е проучвала от години странната кутийка и е предпочела да се отърве от нея, защото не може да отстрани демона, който е вътре. Последната ви спирка с кутийката е при съборената катедрала в Alley of Dangerous Angles. Тук ви помага и се оправя с чудовището свещеникът Aola, а вие купете от него рубина, с който е украсена кутийката. Върнете се на северозапад. **П**осетете приюта на Arlo. Той предлага, ако го отървете от Nestor, да ви разреши да преспивате при него винаги, и то безплатно. Впрочем Nestor не е далеч. Той е в приюта, но отказва да си тръгне без своята вилица. Излезте навън, намерете мъжа с едно ухо (12), задайте му няколко коварни въпроса за вилицата, убийте го и му я вземете. Върнете се в приюта, дайте вилицата на Nestor и той си тръгва. Съобщете този радостен факт на Arlo. Очаква ви възнаграждение.





RAGPICKER`S SQUARE

Площадът е пълен със събирачи на трупове. На шията на един от събирачите виси пръст с красив пръстен, който ви харесва. Може да го вземете срещу отхапване на месо (част от ръката ви). Но не бързайте! Макар че тялото ви е безсмъртно, точно сега не си струва да изпитате болката. Пръстенът е прокълнат. **П**ред къщата на един от босовете на събирачите стои Ratbone (13). Точно той може да ви обучи за крадец. Sharegrave (14), който живее в същата къща, иска от вас сведения за Pharod. И по точно откъде взема всички тия мъртви тела. Обещайте му помощ и тръгвайте. Поговорете с Nodd (15) - той ви разказва за миналото си и за сестра си Amarysse. Нея откривате до входа на кръчмата Smoldering Corpse в югоизточния The Hive. Тя се радва на вестите за брат си и иска да му прати по вас пари. Обещайте да ги занесете и поемайте към площада при Nodd. Дайте му жълтиците, пратени от неговата сестра. В сградата в центъра на квартала (17) има партакеши, които са необходими, защото става въпрос за ключа за един от порталите. Но за да напуснете тази къща, трябва или да платите, или да убиете Vlask. **В**ълшебникът Jarym търси някакъв хубав рубин. И понеже вече имате такъв (ако сте се ръководили от това упътване), спокойно можете да му го продадете. **В**ълшебницата Mebbeth безплатно ви лекува и предлага медикаменти (като например свитък Remove Curse) и някои други неща. Например да ви обучи в тайните на Изкуството. Най-напред получавате от нея едно черно семенце, а после трябва да купите на пазара повече такива семенца. Там обаче никой не продава подобни неща, значи трябва да намерите градинаря, който ги отглежда. Идете в югоизточната част при кръчмата Smoldering Corpse. С помощта на мъжа на име Mourns-for-Trees (18) сам си отглеждате тези семена. Върнете се при Mebbeth и я осведомете за вашия успех. Това й прави впечатление, но пак ви праща на пазара. Сега трябва да вземете от Griscorl някакви парцали, които вълшебницата му дала някога си да ги изпере. Дрипите, които получавате не стават за нищо, но Mebbeth е много доволна като й ги занесете. След това пак ви насочва към пазара, за да вземете от Kossah-Jai някакво рибено мастило. Тази Kossah-Jai няма такова мастило и ви препраща при Meri`am, която можете да намерите в същия квартал. Тя има мастило, но вие първо трябва да си купите каничка от една девойка на пазара. В тази каничка Meri`am ви налива мастилото и вие се връщате при милата Mebbeth. Сега вече, ако още имате желание, може да се оставите да ви обучи за магьосник. Тръгнете нагоре по дървения тротоар. В края на

Къде можем да си отдъхнем

- ✓ В североизточен Hive - след решаването на проблема на Angyr, може да преспивате при него колкото пъти искате (поне докато не го убиете).
- ✓ В североизточен Hive - в отворената гробница.
- ✓ В северозападен Hive - щом изгоните Nestaro, можете да почивате в приюта колкото искате.
- ✓ В югозападен Hive - ако проведете с човека от Центъра за контрол върху болестите и вредителите разговор на тема как си е намерил тази работа, ще се чувствате отпочинал като след осемчасов сън.
- ✓ На Ragpicker`s Square - можете да преспите при Mebbeth.
- ✓ В Buried Village - можете да останете при Marta.
- ✓ В Lower Ward - можете да си починете, като си наемете стая от човека, който е на юг от сградата на пазара.
- ✓ В Clerck`s Ward - можете да си починете в старите стаи на Civic Festhall.
- ✓ В Curst - в кръчмата Traitor`s Gate
- ✓ В The Outlands - можете да преспите при Fhjull.
- ✓ В Fortress of Regrets - след като убиете Ingus.
- ✓ В Fortress of Regrets - можете да се наспите, след като се свържете със своите въплъщения.

пътя се отваря диалогов прозорец, от който можете да изберете туй-онуй. Остава да минете през портала (20) и да влезете през отключената врата.

THRASH WARRENS

Още с идването си привличате вниманието на един от събирачите. Обяснете му, че само търсите Pharod и да не се страхува от вас - така избягвате излишни неприятности. Задачата ви в



тази локация е да минете през нея чак до погребаното село. Проучвате, сдобивате се с няколко полезни предмета, убивате няколко негодника... Тук има и един портал, ключът за който всъщност е опашка от интелигентен плъх. Зад портала има опасен капан и още някои неща. Тичайте на запад, поговорете там с Bish и му кажете, че търсите Pharod. Bish ви отваря вдигащата се врата, през която влизате в погребаното село.

BURIED VILLAGE

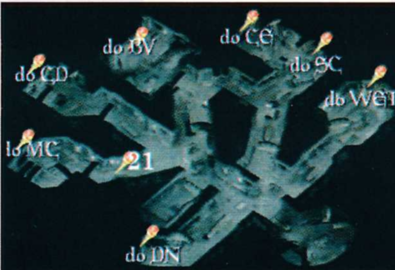
Посетете колибата на Marta. Това е жената, която претърсва труповете. Помолете я да се порови във вас. Без упойка и при страшни болки тя измъква от вашите вътрешности един пръс-



тен. Ако Marta след това забрави да върне във вас някое и друго черво, не се притеснявайте, ще минете и без него. Тук ви препоръчвам да купите отровен зъб за Morte. Другаде такъв зъб няма да намерите. В селото живее търговецът Quint, един мъж на име Uhir (на когото са откраднали любимия нож) и още няколко души. Вие обаче вървете направо към двора на Pharod. Най-сетне виждате този прегърбен старец със собствените си очи. Той трябва да има ключа към вашата загадка, защото май ви познава. Pharod обаче иска най-напред да му донесете от катакомбите едно бронзово топче. Тичайте към портата в югоизточния край на селото и кажете на стражата, че Pharod ви изпраща в подземието. Отварят ви. Влезте - мъртвите ви очакват...

WEEPING STONE

Желателно е да провеждате всички евентуални битки, до които може да се стигне тук в коридорите или в малките помещения, а не из широките пространства - по-безопасно е. Главното предимство на Безименния е, че бързо се възстановява: достатъчно е да умре и отново става като нов! Внимавайте! Из катакомбите тичат безброй интелигентни плъхове. Поотделно те само хапят, но като глутница са страшно опасни. Така че избивайте ги в малки групички или колкото може по-бързо. Намирате се на кръстопътя, от който водят пътища към много крипти. Ето какво ви очаква в отделните килии:



Crypt of Embraced

Тук почива Gris. Може приятно да си поговорите с него, но умната - отворите ли ковчега, се появят много ваши врагове.

Shattered Crypt

Пълно е с интересни нещица, но най-важните са Punch Daggers of Moorion. Има и ято огромни прилепи, на които обаче можете да избягате.

Mosaic Crypt.

В саркофага намирате вълшебен чук.

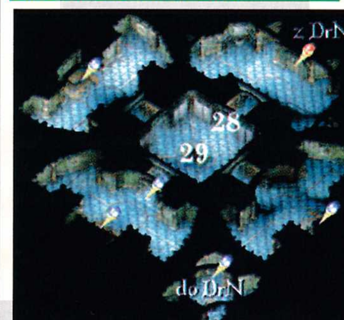
Crypt of Dismemberment

Тази подземна крипта е скрита зад една отделена от тялото ръка. Като се вгледате, установявате, че това е вашата ръка. По-скоро била е ваша ръка, която сте притежавали при едно от предишните си превъплъщения. Вземете си я и, като имате път край салона за татуировки, дайте на Fell да я проучи. В един от коридорите виждате Glyve, който има за вас задача. Иска някъде из катакомбите да му намерите Decanter of Endless Water. Сега вървете при Dead Nations.

DEAD NATIONS

Още с пристигането си научавате, че оттук никой не може да си тръгне. Но все има някакъв път навън, нали! Срещате Soego, ваш стар познат от Моргата. Тук той е нещо като мисионер, който убеждава мъртвите в необходимостта от истинска смърт. Зарежете го и тръгнете да проучвате. Един от ghoul-овете (22) има у себе си ножа, който преди време търсеше Uhir. Този нож можете да го получите срещу една опашка от плъх например. Срещате скелет (23), чиято глава е увита в една загадка. Вървете при скелета (24), от когото първият скелет е получил загадката, и се опитайте да научите от него отговора. Можете да започнете двубой със загадки. Първо вие започнете с нещо по-лесно, после той и т.н. Накрая скелетът няма да знае отговора на вашата загадка. Предложете му взаимна размяна на отговори. Така помагате на първия скелет. За всеки правилен отговор на загадка получавате опит. Посетете Stale Mary и се научете от нея да разговаряте с мъртвите. Ако имате висока charisma, достатъчно е да й проговорите, а тя да каже на Тихия крал да ви остави да си тръгнете. Ако не стане така, имате и друга възможност... Издирете скелета (25), който е объркан и сериозно се е замислил за истинската смърт. Бягайте при Soego и му кажете за този скелет. Soego излиза от килията си и вие можете да я преровите. От дневника в сандъка разбирате, че си имате работа с шпионин на плъховете. Съобщете това на свещеника Hargrimm и той се заема с разследването на случая. След смъртта на Soego вземете черепа му. Поговорете пак със свещеника, който ви възлага нова задача. Разчистете единия от западните коридори (26) от плъховете и сте свободен. Сега можете спокойно да преминете в следващата част от катакомбите.

DROWNED NATIONS



В случай, че имате проблеми с местните изроди, потърсете найблизката чета от ghoul-и, които с удоволствие ви помагат. В южното помещение има няколко предмета, сред които и мечтаното бронзово топче (27) за Pharod. След това помещение отидете на

От кого да се научим на магия

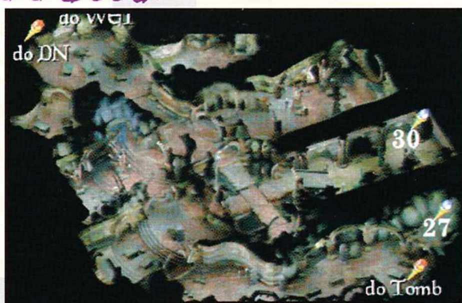
- √ От Mebbeth на Ragpicker Square. Задачите й са описани подробно в упътването.
- √ От Sebastion, който е близо до входа на Lower Ward.
- √ От Lady Thorncomb в Civic Festhall. Тя отначало не ви обръща внимание, затова поговорете със Salabesh Onyx, магьосника, който стои пред Civic Festhall, и поговорете с дамата.
- √ От Kitla в кръчмата Traitor`s Gate в Curst.

От кого да се научим да крадем

- √ От Ratbone - на Ragpicker Square, до къщата на Sharegrave.
- √ От Lenny, близо до пазара в Lower Ward.
- √ От Eli Havelock, който се крие в сенките при Brothel.
- √ От Nabat в кръчмата Traitor`s Gate в Curst.
- √ От Annah, ако е член на вашата дружина.

От кого да се научим да се бием

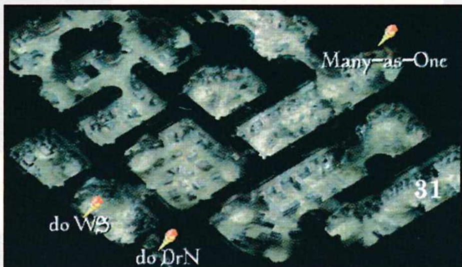
- √ От Porphiron, близо до приюта в северозападен Hive.
- √ От Korur, близо до входа в Lower Ward.
- √ От Qui-Sai, който е вътре в най-северното помещение и близо до трона в Civic Festhall.
- √ От Marquez в кръчмата Traitor`s Gate в Curst.



юг към гробницата - входа й се намира точно до помещението с топчето. В нея можете да влезете сам, а останалите трябва да почакат отвън. Криптата е пълна с клопки. Ако влезете в центъра на който и да е от нарисуваните кръгове на пода, моментално сте умъртвен и се озовавате отново на входа. За да стигнете до саркофага в средата на централното помещение, трябва един след друг да вземете трите ключа, които са в страничните стаи. Във всяка от стаите може да се влезе през невидимия портал (28), който е близо до централното помещение. Действайте по следния начин. Пренасяте се в стаята, отваряте саркофага, взимате ключа, стъпвате в най-близкия кръг, оставяте се на бъдете убит и после повтаряте всичко отначало. **К**огато най-сетне влезете в централното помещение, прочетете всички табели на стените и след това ги натиснете. При четенето имате впечатлението, че става въпрос за дневник. Дори нещо повече, че става въпрос за ВАШИЯ изгубен дневник! От четвъртия саркофаг (29) вземете последния ключ. И сега само преминете през централното помещение, за да се пренесете до непристъпната стая на югоизток. Тук можете спокойно да захвърлите всичките четири ключа, да вземете всички полезни предмети и да напуснете това странно място. След като се завърнете, не забравяйте да кажете на другарите си отново да се присъединят към вас. **П**редметът Decanter of Endless Water (30) е в източното крило на тази част на катакомбите. Вземете го и го занесете на Glyve в Weeping Stone. После спокойно тръгнете към Pharod или, ако ви е интересно, проучете и останалата част от катакомбите.

WARRENS OF ENDLESS THOUGHTS

Щом пристигнете, се появява Mantuok, който ви пренася на другия край на лабиринта (31). Пътят към изхода трябва да си пробиете през гъмжило от интелигентни плъхове. В случай че на пазара сте се снабдили с Lim-Lim, пуснете го на земята - той се нахвърля върху плъховете с огромен ентусиазъм. Накрая не забравяйте да си го приберете отново. **К**ато поразчистите, посетете господаря на плъховете Many-as-One, към когото води вратата на север. Той ви възлага да обезвредите Тихия крал. Ако искате да

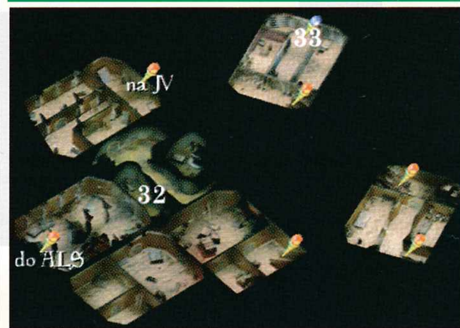


му услужите, върнете се в Dead Nations и вземете от Hargrimm ключа към кралските покои. Оказва се обаче, че кралят е умрял отдавна и от него е останал само скелетът. Върнете се при плъховете и им кажете, че Тихия крал е много могъщ. Плъховете се плашат и ви оставят спокойно да напуснете сцената. (В противен случай се втурват да се бият с вас.)

BURIED VILLAGE & THE HIVE

Напуснете катакомбите. Стражата при портата ще ви попита дали имате това, което иска Pharod. Покажете му го и той ще ви пусне навън. Върнете на Uhir изгубения му нож и тичайте при Pharod. Дайте му бронзовото топче, което той толкова иска. След това го питайте за всичко. Но не забравяйте въпроса за произхода на неговите мъртви. Той казва нещо за вашите предишни преображения и ви донася няколко ваши вещи. Запознава ви и с дъщеря си, опашатата девойка Annah, с която вече сте се срещали близо до Моргата. Тя е намерила вашето тяло и го е отнесла на Dustman-ите. Баща й нарежда да се присъедини към вашата дружина и да ви покаже, къде е лежало вашето тяло. Върнете се през Trash Warrens на площада. Ако споделите с Sharegrave информацията, която вече имате за мъртвите на Pharod, той ще се изненада. От същата информация се интересува много и Emoric, който още виси в кръчмата Dustman Gathering. **С**ега му е времето да се излекувате, да се оборудвате, да проконтролирате оръжията си - просто да се подготвите за из път. И щом сте готов, тръгнете към югоизточната част на града, към изрисуваната врата. Annah ви съветва как да минете през вратата.

TENEMENT OF THUGS



Да избиете всички разбойници в голямото помещение е страшно трудна задача. Затова послушайте съвета на Sybil (32) и използвайте задната врата. Но най-напред трябва да намерите ключа. Този ключ може да вземете след смъртта на магьосника (33), който живее на третия етаж. Ако по пътя си видите и някой лост за разбиване, вземете го. **С** ключа в ръка се върнете на партера, отворете задния вход и преминете през вратата в следващата част на града.

ALLEY OF LINGERING SIGHS

Влезте в единствената отворена сграда и претършувайте мъртвия dabus. Вземете му чука. Напуснете сградата и през портата на югоизток преминете в другия квартал. **С**ега сте на малко особено място. Точно тук ви е намерила Annah и вероятно тук сте умрял. Стената ви проговаря и от нея научавате обстоятелствата около смъртта си. Но това не е всичко.

Как да напуснем Player`s Maze?

Погледнете картинката и си представете лабиринта като часовник. Преминете през портала, който е на мястото на "и петнадесет". Ще бъдете прехвърлен на отсрещната страна. Сега трябва да се върнете при същия портал, без да преминавате през който и да е друг. И след това ви остава само да преминете през него.



Стената ви моли да отстраните dabus-а, който й проваля всички планове, като непрекъснато я ремонтира. Върнете се обратно на алеята, където си поговорете с dabus-а. Кажете му, че в къщата лежи негов мъртъв колега. Той на секун-



дата отива да види какво е станало и прекратява ремонтите. А щом влезе в къщата, зад него вратата хлопва и той вече никога няма да може да излезе навън. Ако не можете да говорите с Dabus-а - просто го убийте. Идете при Стената и я осведомете за успеха си. Стената обаче ви възлага да отстраните всички промени, които са били направени. Нищо по-лесно! Достатъчно е на едно място да използвате чука (34), на друго - лоста (35) и сте готов. Сейфвате позицията и се връщате при Стената, която е във възторг от вашите успехи. След видеото се отваря по нататъшния ви път. Следващият квартал е Lower Ward, но с него ще продължим в следващия брой.



Black Isle Studios/Bioware / Interplay

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 200MMX, 32 Mb RAM, 8xCD, 650 Mb HDD

OPT.: P II 266, 64 Mb RAM, 8xCD, 800Mb HDD

Ускорител 3D: НЕ; Мултиплейър: НЕ

Оценка 10/10

-GM-

NO EXIT???

BATTLEZONE II
COMBAT COMMANDER

Блиц-упътване

BATTLEZONE 2: COMBAT COMMANDER е по-скоро екшън, отколкото стратегия и само след няколко мисии ще ви стане ясно колко много нещо има за отстрелване.

УПРАВЛЕНИЕ

Особено в първите мисии усещането е, че сте в екшън-престрелка. Не се стряскайте и усвоете управлението - та нали точно за това са началните мисии. Практично е да превключвате оръжията с десния бутон на мишката (популярните клавиши с цифри са заети за менюто за нареждания). Научете се да разпознавате избраното оръжие, защото в ожесточените битки ще се озорите да гледате в ъгъла на екрана, където е написано с какво стреляте. Основните оръжия са: картечница за близки цели; ракети за стрелба от разстояние (също управляеми, но наблизо нямат голям ефект); миномет за обстрелване на отдалечени цели; всякакви мини, включително подвижни. Естествено, не всички коли притежават всички оръжия. Но пък оръжията могат да се ъпгрейдват... **Освен** с поглед от кабината, можете да управлявате своето возило и отвън (Shift+Fx), но за боя това не е добра идея - външният поглед използвайте главно за стратегическо планиране. **В** BATTLEZONE управлявате не само своето возило, а всичко което ви се изпречи на пътя, а това не са само врагове. Най-изгодно е управлението на единиците с функционалните клавиши (Fx), а до сградите стигате най-бързо с цифрите. Ако искате да изберете повече единици наведнъж, спокойно натиснете и техните функционални клавиши - софтуерът го издържа. Ако правите нападателен съюз, добре е да групирате еднакви единици заедно (изберете ги и натиснете Ctrl+Fx; те отсега ще ви се явяват под съответния Fx).

СТРОЕЖ

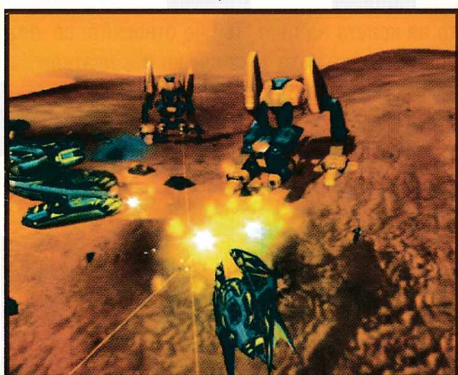
Recycler е главната сграда и не би трябвало да ви я прострелят - някои мисии дори си поставят това за главно условие. Заградете я с електроцентрали, които са евтини и достатъчно големи, за да спират нападението. Същото още по-добре, но по-късно, вършат оръдейните кули. **Основната** отбранителна единица е подвижната кула, която се произвежда именно в recycler (останалите военни единици се произвеждат във фабриката). Тя е евтина, солидна и страшно просто се мести, така че възможно най-бързо постройте поне три. При това тя е редовна единица, така че като построите ремонтна работилница, можете да закърпите повредите. Не я подценявайте и в нападение. Възможно е прекрасно да я употребите като охранителна единица при далечен източник на суровини - щом построите там поне четири и добавите ремонтна работилница, ще се справят и с порядъчна армия. **Scavengers** събират био-метал (главната суровина и единствен източник на пари). Намерят ли суровини дупчат и добиват до дупка. По време на мисията ще срещнете неприятелски scavenger-и, които бродят по бойното поле и търсят нещо за плюскане - унищожавайте ги! Ако срещнете живописно пирамидално същество на два дълги крака - унищожете го! Помнете, че максималното количество суровини, което можете да имате, зависи от количеството закотвени scavengers, така че си струва да добивате и в по-отдалечени находища. **База** се строи сравнително



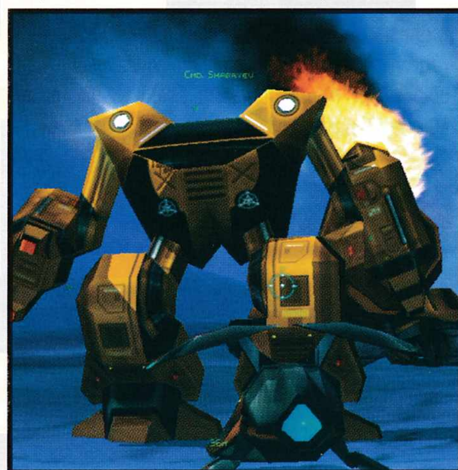
просто. Recycler с конструктор, две електроцентрали и комуникационен център. Добавете ремонтна работилница и фабрика. Готово! Големите отбранителни кули, подходящо (и изобилно) разположени, ви осигуряват нещо като непобедимост, така че остава да наглеждате добиващите scavenger-и и да спретвате голяяяяма армия

ВОЙНА

Воюването е смисъла на всяка военна стратегия, така че... **Първо** наред е вашето возило. Ако нямате ултрасилна армия, идете лично в първата линия, иначе пеоните ви нямат шанс. Стреляйте колкото може пове-



че и не се грижете ако много-много стрелят по вас. Ако се лишите от танкчето, никаква паника! Слезте на земята и гледайте да не привличате вниманието - стреляте ли по някого, ще ви забележат. Имате две добри възможности. Извиквате някое собствено возило ("Pick me up" - неговият шофьор изскача и, ако не намери свободно возило, поема нататък пеша). Или вземате вражеско. Това е проста работа: застрелвате водача със снайперска пушка. Прицелете се в червено светещата кабина и по червеното петно в



средата. Ако мерникът ви е точен, кабината угасва. Ако не е, ще ви се изясни по това, че неприятелят се обръща и ви убива. Просто, но ясно! **Тактиката** на пешия бой е толкова ефикасна, че дори да имате голяма армия не е зле да ликвидирате малките охранителни кули (подобие на вашите мобилни). Изскачате (клавиш H) от кабината и ги бастисвате с един изстрел от пушка. **В** някои мисии няма возила - в тях трябва много да бягате и много да се криете. Под водата сте невидими за вражеските радари. Ако неприятелят обаче вече ви е забелязал и покрай ушите ви шумолят лазерни лъчи, водата не помага. **Понякога** намирате ъпгрейд за своето пехотно оръжие (ракетомет, базука). Не го взимайте, ако не се налага; не е ефикасно - един гърмеж и толкоз... А къде остана пукотевицата? **По** време на боя може да подобрите своето возило. Изберете armor и upgrade - това е много евтино. Не винаги е ясно кое оръжие е по-добро, но ви препоръчвам да смените картечницата с лазери, стига да сте наясно, че с тях трябва да се цели точно и те дълго се зареждат. Управляемите (shadowed) ракети също не са за изхвърляне. Ако обаче имате подобрен танк, по-добре се защитавайте. При нападение дръжте под ръка една-две ремонтни машини. Нека спокойно да се движат по бойното поле, имат дебела броня, а като са две, могат да се поправят взаимно. Ако сте близо до базата, по-добре регенерирайте там, в ремонтната работилница. Това е МНОГО по-бързо. И много ПО-ЕВТИНО. **А** влезете ли в бой, Бог да ви е на помощ (GM само подсказва). Наредете в първата линия и подвижни кули. Могат много, ако ги разположите хитро по време на схватката, но не търпят пряка заповед за нападение. Пазете летящите и ги оставете всички да нападат една цел. За секунди ще я сравнят със земята. Първо обстрелвайте неприятеля отдалеч (ако имате миномет, става автоматично), обаче не го правете отблизо, за да не ударите и по своите...

ЛЕКИ ДОБАВКИ

На противниковите планети внимавайте за чаровната фауна. Подтичващите гущероподобни изглеждат красиви и безвредни, но като напуснете бронираната кабина и искате да стигнете някъде пеша, тръгват след вас, като след вкусен залък. А щом вече сте между тях пеша, следете радара. Видите ли чудовището да наближава, стреляйте по него със снайперска пушка - това така го овършава, че после отблизо можете да го довършите със стандартна пушка. **При** по-големи нападения и големи премествания превключете радара на плоскостен поглед (клавиш R) - само на него виждате цялото ниво наведнъж (естествено само тези неприятели, с които имате контакт). Традиционният 3D радар пък е добър в близък бой и търсене на конкретно място. Хай!

-GM-

Pandemic Studios / Activision

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 200, 64 Mb RAM, 8xCD, 500 Mb HDD, 3D cart

OPT.: P II 350, 64 Mb RAM, 16xCD, 500 Mb HDD, 3D Cart

Ускорител 3D: D3D; **Мултиплейър:** ДА

Оценка 8/10

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED

Най-добрата Porsche игра за всички времена? Спомене ли се името на Electronic Arts на човек не му е нужно бог знае какво въображение, за да се сети, че с поне 90%-ова сигурност става въпрос за някое продължение. Madden, NBA Live, FIFA, да продължавам ли още? Да не говорим, че комай вече са насрочени и продължения дори за тяхната нова Джеймс Бонд игра и дори за създадената от



Dreamworks Interactive - Medal of Honor. Добре де, стига нещата да са направени както трябва, кой би се оплакал от още едно продължение. И като си говорим за предсказуеми продължения, кой би се усъмнил, че ще има нов Need For Speed? Две добри новини като начало. Първата е, че пичовете от екипа на Need For Speed за пръв път от доста време насам са се опитали (и са успели, бих добавил) да направят нещо по-различно. Втората е, че Porsche Unleashed, както се казва поредното продължение, не само изглежда смъртоносно, но и се играе като по мед и масло. Този път, както подсказва и подзаглавието на играта, ще караме Porsche. Само Porshe! Цели 80 (с 30 повече от тези в PC версията) различни модела ще са на наше разположение - от първите модели от 1948 до последния 996 Porsche Turbo, който не са виждали още дори по автосалоните. Геймърите ще могат да опитат буквално всичко излизало до момента от поточната линия с марката Porsche - модели от 50-те, 60-те и 70-те та чак до ден днешен. Принципно стилът на игра не се е променил кой знае колко и една от първите прилики, които ще открият феновете на поредицата безспорно е надпреварата със служителите на реда. Но нещата далеч не стигат само дотук. Много от станалите вече стандратни режими на игра са доразвити, а има и някои съвсем нови като например Factory Mode, където в духа на лицензите на GT ще трябва да преминете през серия от тестове, като за успешно издържалите изпита естествено ще има допълнителни бонуси. Струва си да обърнем внимание и на един друг съвсем нов режим на игра, кръстен Evolution, в който геймърите ще могат да усъвършенстват своите коли, отново по подобие на Carrier Mode в Gran Turismo. За пръв път е въведен станалата вече задължителна Car Damage опция. Забравете за челните удари в стени при скорост от 200 километра в час! Пораженията върху излъсканото ви блясък Porsche ще се отразяват не само на фасона, но и на двигателя и като цяло на представянето на колата на пътя. Тъй че отнасяйте се към драгоценната кола така сякаш сте платили за нея с истински, а не с виртуални пари. Като цяло подобренията в сравнение с High Stakes си проличават още от началното меню, което е далеч по-лесно за управление и далеч поудобно. Времето за зареждане, което обикновено е голямата мъка в PlayStation версиите, също е значително съкратено. Пистите, които можете да опитате още от самото начало са в Япония (комбинация от селски и градски улици плюс магистрали), в тите (включват участъци, които доста напомнят за Големия Каньон), в Шотландия (предимно селски пътища с доста хълмове), във Франция (предимно крайбрежието) и в Германия (зимна долина). Естествено, това далеч не е всичко и с напредването на играта ще можете да "отворите" още доста допълнителни писти. Особено интересен е и фактът, че всяка от пистите включва алтернативни маршрути, по които можете а изпреварите своите конкуренти, ако - разбира се - сте достатъчно добри, за да се възползвате от тази екстра. PlayStation версията на Need For Speed: Porsche Unleashed трябва да се появи на пазара (включително в България) в края на месец април. Управлението ще поддържа аналоговия режим на Dual Shock джойпада и за пръв път в сериите Need For Speed играта ще може да се играе едновременно от четирима души с помощта на мултитап.





ROLLCAGE STAGE 2

По-мащабен, по-добър, по-бърз, по-труден, футуристичният рейсър ROLLCAGE се завръща! Призната от всички спецове за най-добра адреналинова бомба на 1999, изправяща всички любители на PlayStation на нокти с невероятните си скорости от 550 км. в час, съчетани с убийствени пиро-ефекти, Rollcage се завръща с едно продължение, което обещава да надмине дори славата на своя предшественик. Ракети, които се забиват в колата ви и ви изхвърлят във въздуха, въртене на 180 градуса при излизане от тунел и свободно падане над шеметен каньон, всичко това ще задвижи кръвообращението ви с бясна сила и ще ви накара да се почувствате по-добре дори в най-скапания, сив и мрачен уикенд. Принципно основните елементи на играта си остават непроменени - шеметни преследвания по пистите, бясно шофиране, прескачане на стени и прегради, надпревара за допълнително гориво и оръжия и т.н. Лека промяна има единствено в правилата и целите на играта. Но на кого му е притрябвало да променя съвършенството! И все пак. В нивото Scramble, например, от вас се изисква да преодолявате пистите от край до край, като преди това си поставите лимит на









колелата на машината ви, които изстрелват смъртоносни лазерни откоси. Щом лазерният лъч докосне колело на противникова кола то се превръща в лед, и колата изхвърча от пистата със замръзнали гуми. Най-силното оръжие в Rollcage 2 е Stasis Beam, но в същото време то е и

времето. Само в този режим има 25 писти, които трябва да преодолеете. Новият вид надпревара, Survivor, също крие нови предизвикателства. Там може да стигнете само ако сте преминали всички изпитания от главната лига. Тук бивате допускани до следващото състезание само ако сте се класирали първи в предходното. Идеята е да преминете, колкото може писти без загуба. Друг съвсем нов режим е Demolition, който ви дава възможност да отприщите всички деструктивни импулси стаени дълбоко в душите ви без страх от преследване от закона или каквито и да е глоби и наказания. Тук не просто ви се разрешава да рушите, а дори ви поощряват за всяка разрушена сграда или каквото ви е попаднало по пътя. Онези от вас, които са играли тази меко казано различна игра знаят, че успехът в нея в голяма степен зависи от умелото и безскрупулно използване на наличните оръжия. Някои от предишните оръжия са запазени в Rollcage 2, други са отпаднали, а на тяхно място са се появили нови, като LaserBlades, например. То активира специални устройства, вградени в

най-сложно за задействане и контролиране. Когато го активирате, от предната част на колата ви изригва мощен лъч, който нажежава противниковите коли до червено и ги изстрелва във въздуха, като така ви осигурява три до пет секунди, в които да ги оставите зад гърба си. Удобно, а? Rollcage Stage 2 обещава да изпълни всички очаквания на любителите на шеметни скорости и силни преживявания, като единствен конкурент в това отношение може да му бъде Wip3out, но за сега всички специалисти ни уверяват, че играта си струва парите.

DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS

Главният герой на тази легендарна сага, Джон МакЛейн се завръща в едно абсолютно ново, вълнуващо море от приключения, за да поднови битката си сам срещу мафиотския свят. Нека започнем с това, че историята, която се разиграва в играта не е базирана на никой от известните ви филми със същото заглавие. И слава богу, тъй като оригиналните идеи като че ли останаха в първата част, а втората и третата просто следваха същия модел с лека промяна на местата и действащите лица. Die Hard Trilogy 2 е продължение на едноименната PlayStation класика отпреди няколко години. Този път действието ни отвежда в Лас Вегас, като задачата ви е пак да изтрепете банда терористи, които са намислили... познайте какво? Да, наистина не е много трудно. Явно за тъпите кучи синове не е никакъв проблем да докопат до ядрено оръжие и да приближат на броени секунди мига на секунди постоянно висящият над човечеството Апокалипсис. Това е, ако не ви харесва, ще трябва пак да спасявате света. И в Die Hard Trilogy 2 имате на разположение три различни стила на игра. В Quality Street има по нещо за всеки. Имате възможност да се впуснете и в разследване на мистерии, гарнирани с някоя и друга престрелка от рода на тези в Tomb Raider или да обикаляте с бясна скорост из улиците, преследвайки и бидейки преследвани. И ако всичко ви звучи подозрително познато от първата игра с такова заглавие, не се безпокойте Fox Interactive са се постарали да забъркат един доста по-интересен и разнообразен екшънкоктейл за вас. Само ще споменем, че за разлика от предшественика си в Die Hard Trilogy 2 "лошите момчета" са надарени с повече сиво вещество и не се дават така лесно. Също така, те са уязвими в различна степен в зависимост от това къде сте ги уцелили. За да ви помогнат в престрелките, създателите са вмъкнали снайперистки мерник, през който се целите от първо лице. С помощта на един бутон се намествате в главата на John McClane и подпуквате враговете със снайпера. Освен това имате на разположение по-голям набор от оръжия - 12 ако трябва да сме точни, вариращи от пистолет Рюгер до огнехвъргачка. В новата игра е наблегнато повече на логическите задачи и уравнения, трябва да откривате и подреждате ключови карти за да отваряте заключени врати или да прострелвате в определена последователност прозорците на дадена постройка, за да проникнете вътре. Типичният за Лас Вегас инвентар от ролетки, еднорьки бандити маси за всякакви игри с карти и т.н. е подробно застъпен. Секциите, които трябва да преодолявате на колела са също така основно преработени и обогатени с нови превозни средства и пиро-ефекти. Имате на разположени дори и една пожарна машина. Естествено при всяка мисия на колела трябва да стигате от място А до място Б за определено време, като особено внимание е отделено на прецизното шофиране. Враговете ви са снабдени със гранатомети и всякакви други разрушителни оръжия, които те с настървение използват срещу вас и вие сте принудени да въртите рязко волана и да правите рисковани пируети за да запазите возилото и кожата си цели. Все пак, най-голямата иновация в Die Hard Trilogy 2 е структурата на играта. Възможно е да изберете, която и да е от трите секции на играта, като ви се дава възможност и да пробвате новата "movie mode" опция. Тя ви предлага 25 нива бурен екшън, всяко от които е с преобладаващи елементи от една от трите секции. Всяко ниво се предхожда от кратко анимирано въведение, където образът на МакЛейн максимално наподобява Bruce Willis (макар че Fox Interactive съзнателно са избегнали 100%-та прилика, за да си спестят допълнителни разходи). На пръв поглед Die Hard Trilogy 2 изглежда доста прилично и забавно продължение на добре приетия оригинал.



COLIN McRAE RALLY 2

Както и в първата игра от тази серия на пистата няма други коли освен вас. Както е в истинското рали вие се състезавате само с часовника. Когато се завъртате в главозамайващ завой със скорост 100 мили в час, гумите свистят и мятат кал по предното стъкло, което вече е напукано от инцидента, който сте претърпели преди малко, правейки видимостта почти нулева, а навигатора ви крещи "Плътно вдясно!" "Плътно вдясно!", значи няма грешка. Попаднали сте там където трябва - Colin McRae Rally 2. Подробностите по колите са много повече, отколкото в първото издание, прозорците са прозрачни и графиката е толкова детайлна, че можете да зърнете самия Колин МакРей и неговия навигатор Ники Грайст, зад волана на Ford Focus - новата кола на Колин. Създателите на този абсолютен рали хит - Codemasters, които са продали 1,5 милиона копия от предходното заглавие отново са работили в тясно сътрудничество с световния рали шампион от Шотландия Колин МакРей и неговия партньор Ники Грайст, за да предоставят на PlayStation кфеновете едно незабравимо, автентично преживяване по пистите. Един от създателите на серията, Гай Уилдай, споделя: "Ние взехме всичко, което си струваше от оригиналното заглавие и градихме върху него." По отношение на визуалните ефекти, Colin McRae Rally 2 е значителна стъпка напред в сравнение с оригинала, който се появи през 1997. Това се забелязва най-вече в детайлното пресъздаване на новата кола на шотландския , който премина от шампионския екип на Subaru в този на Ford. Същият прецизен подход е приложен, разбира се, и за колите от останалите екипи - Mitsubishi, Peugeot, Seat, Austin, Subaru и т. н., които никога до сега не са изглеждали по-добре на телевизионен екран. Отделните етапи на ралито са изпипани много по внимателно, като 30-мата програмисти от екипа са използвали тонове фото и видео материали, за да създадат текстурите и обектите. И докато визуалните ефекти са само повърхността, при едно по дълбоко гмурване в играта се усеща неимоверното подобрение на игровите механизми. Носят се дори слухове за вградена възможност за "редакция" на пистите, каквато има във V-Rally 2. Всичко това плюс 12 нови коли, 64 фази на ралито и мулти-плейър опции. Освен това Colin McRae Rally 2 отново ще предостави най-реалистичния модел за отчитане на повредите в колата - като се започне от обикновените смачквания на калниците и чупене на фарове и стопове, та чак до начина, по който повредите в двигателя ще се отразяват на неговата работа. Както в реалните кръгове от Световния рали шампионат, на старта всички коли блестят и пращят от здравина, но в последствие повечето от тях достигат до финала в окаяно състояние. Всичко това е пресъздадено до последната подробност в Colin McRae Rally 2. Закачете странично някой стълб по трасето и ще останете без спойлер, а след това веднага ще усетите разлика при управлението на колата, която мигновено губи сцепление. Звучи интригуващо, нали?





FEAR EFFECT

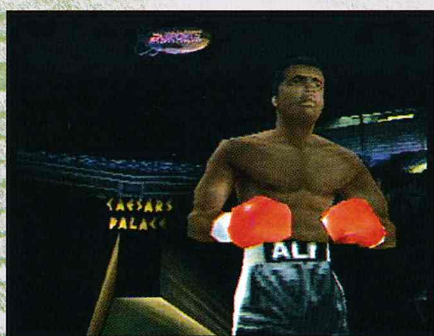
Коктейл от няколко различни жанра, обещаващ най-доброто от всеки от тях накуп. FEAR EFFECT обединява в себе си най-доброто от Tomb Raider, Resident Evil, Broken Sword и Metal Gear Solid. Действието се развива в недалечното бъдеще. Трима потенциални екшън герои търсят отвлечената дъщеря на един от най-могъщите мафиоти в Хонг Конг. Целта им е да открият момичето, преди да го е открил главорезът на бащата й. Успеят ли - очаква ги прилична награда. Но както е с повечето добри сюжети, нещо което започва сравнително ясно и еднозначно изведнъж прераства в пълна бъркотия с мъгляв изход. Тримата герои, които направлявате по време на играта са Хана, Джейкъб и Ройс. Външният им вид е толкова странен, колкото и фамилиите им, които няма да споменаваме за ваше добро. Ако се вгледате внимателно в Хана ще си дадете сметка, че тя спокойно би могла да бъде следващата Лара Крофт. Същата предизвикателна фигура и поведение, плюс намаляващо във всяка следваща сцена облекло. Цялостната атмосфера на играта е доста специфична - Хонк Конг от недалечното бъдеще с огромно летящи превозни средства и огромни реклами, доминиращи над градския пейзаж. Създателите доста са се постарали в пресъздаването на детайлите, така че светът на FEAR EFFECT определено е доста убедителен и реалистичен. Главните герои са издържани в 3D, но когато се движат изглеждат като двуизмерни анимации, което едва ли ще подразни някого. Хана има специфична походка, Джейкъб се държи точно като герой от екшън филм, а Ройс прилича на пухкавия партньор на Джеки Чан, както като физика, така и в умението да преодолява всевъзможни препятствия без дори да се задъха. Движенията и на тримата са анимирани перфектно, а фонът е динамичен, за разлика от Resident Evil например, където всичко изглежда застинало и сковано. Камерата е подвижна и различните и гледни точки са напаснати перфектно към динамиката и развоя на действието. Смяната на гледната точка и подвижността на камерата създават впечатление, че по-скоро гледате филм, отколкото играете видео-игра. Когато наоколо се разхождат врагове на екрана се появява зелена мишена, която впоследствие, когато врагът се доближи на достатъчно близко разстояние става червена, което означава, че противникът е влязъл в обсега ни и сега спокойно може да го проснете с един изстрел. Освен с всевъзможни пушкала, главните герои се оправят доста добре и с хладни оръжия. Сложността на загадките се повишава със всяко следващо ниво. В първото вие просто трябва да откривате скрити ключове и да подреждате няколко елементарни пъзела за напасване. Впоследствие летвата се вдига застрашително, за да се стигне до ситуации, в които - да речем - трябва да обезвреждате бомби по... стандартния начин - с прерязване на жичките в определена (по възможност правилна) последователност. В крайна сметка, това което със сигурност най-много ще се хареса на геймърското съсловие в FEAR EFFECT е атмосферата на играта. Подхванете ли я веднъж едва ли ще можете да се откъснете от екрана, преди да сте довели нещата докрай, за да разберете какво ще се случи с героите. Историята е превъзходна, и като се изключат множеството заимствания от други игри и екшън филми това може би е първата истински вълнуваща игра за PlayStation на новото хилядолетие.



KNOCKOUT KINGS 2000

Как да размажем противника? Струваше си чакането, защото най-после се появи прилична боксова игра за Playstation. Не че KNOCKOUT KINGS 1999 не беше добра, но новият продукт от тази серия наистина си струва. Общи насоки за играта: В началото на играта пестете силите си и не се излагайте на силни противникови попадения. Започнете с няколко пестеливи, неочаквани крушета и комбинации от / jab и hook / и едва след това преминете към по-сериозни серии, когато видите, че противникът се е поизтощил. Насочете вниманието си към главата на съперника, като го атакувате с ъперкъти / crosses / и ненадейни за него къси куки / hooks /. Задръжте темпото





до пети или шести рунд и щом се убедите, че енергията на опонента ви е намаляла започнете да го млатите в тялото, като накрая го довършите с мощна серия / combo или signature move/. Не се хвърляйте във вихрени атаки, поне в началните рундове, защото те ще изцедят силите ви и ще ви направят лесно уязвим. Те стават абсолютно безполезни, ако противникът ви усети накъде биете и премине в защита, блокирайки ефективно бесните ви набези. Научете се да се биете с нормалните движения / normal moves / и конвенционални комбинации / conventional combos / в началото, едва след това добавяйте светкавичните атаки, когато откриете слабите места в защитата на стоящия срещу вас на ринга. Внимавайте, защото ако използвате непозволен удар / illegal move / повече от два пъти ще бъдете дисквалифициран. Това не означава, че трябва да се откажете от тях, защото те смъкват много от силите на този с когото се боксирате. Ако решите да атакувате диафрагмата на противника, притиснете го в някой ъгъл, защото по този начин със сигурност ще вкарате повече удари в целта. Добър завършек на една такава серия е и някой непозволен удар / illegal move /, който не сте използвали повече от веднъж досега. С помощта на тази техника, можете да прекарате компютъра (или съперника си ако играете по двойки). В изправено положение забивате няколко прави крушета, пресечни удара или странични куки, / standing punches, crosses, jabs / след което се навеждате, така че и компютъра се привежда с вас, в следващия момент рязко се изправете и докато компютърния ви опонент се изправя го подпукайте със следната комбинация: L2+Кръг,Хикс, Хикс, Хикс / L2+circle, cross, cross, cross/. Това със сигурност ще го разтресе яко, а може и да го закове на земята. Игра в Защита: Срещу повечето възможни опоненти, работата в защитен план е едва второстепенна нужда, тъй като е по-добре да играете срещу тях агресивно, като забивате възможно повече удари, които да ви носят точки, защото в крайна сметка побеждава този, който нанесе повече и по-сериозни удари. Все пак трябва да усвоите и някой защитни техники, особено как да се предпазвате от удари в главата, серии в тялото, как и кога да вдигате и сваляте гарда, как да пазите тялото си, като приклякване или гардирате с лакти. Една добра защитна серия е L2+Нагоре+Квадрат / L2+up+square / или L2+Надолу+Хикс, / L2+down+cross / извъртане / swerve / и круше / punch / едновременно. Ако сте добър в блоковете и срещу вас е класен







боец, по-добре е да се защитавате отначало и да търсите пролуки в неговата блокада. Едва когато боксьорът срещу вас се поизтощи преминете към атака. Ако успеете да се възползвате добре от тази тактика и нанесете няколко здрави удара в моменти, когато съперникът ви е свалил гарда, победата ви е в кърпа вързана. Особено внимавайте да предпазвате добре лицето си, особено от далечни криви удари (куки) / hooks / и ъперкути / uppercuts /. Подобряване на уменията: Основните елементи, на които трябва да наблегнете са: сила, бързина и издръжливост. Която и категория да си изберете, това са основните показатели. Не толкова явни, но също важни са: "брадичка"/ chin /, "сърце" / heart /, къси удари / cuts / и блокове / blocks /. Например под "брадичка" / chin / се има предвид, доколко сте податлив на аркади, кървене и други травми, които ви правят лесно уязвим за "нокдаун". Има два основни типа боксьори в тази игра: boxer и slugger. Препоръчваме ви да избирате първата категория, тъй като slugger-ите са по-бавни и имат по-ограничен набор от движения, а това ги прави по-малко ефективни. Ако работите системно за подобряване на трите най-важни атрибута на вашия избраник, а именно - сила, бързина и издръжливост бързо ще се изкачите нагоре в ранклистите. При всяка загуба обаче падате с няколко места надолу и губите по една точка от три от своите атрибути (обичайно от бързината, силата и издръжливостта). Това не е страшно, защото след всяка тренировка, качвате обикновено по пет точки за всеки атрибут. Тогава е най-подходящо да се развъртите по това ниво на таблицата, до което сте достигнали и да подобрите всичките си умения, особено онези които ви липсват или са слабо развити. При всеки срив във кариерата си имате възможност да трупате полезни умения, като се биете с по-слаби противници. Винаги е полезно да направите, колкото си може повече упражнения в "training mode", дори току що да сте натрупали необходимите точки по определените категории в гимнастическия салон / gym /. Винаги проверявайте звездите на вашите опоненти и преглеждайте уводните им анимации, защото там се крият подсказки за това как да се биете с тях, имайки повече информация за силните и слабите им страни. Преди да се качите на ринга винаги си разработвайте стратегия за предстоящата битка, както правят истинските професионалисти. Герои! Всички герои в играта имат свое характерно движение (комбинация от удари) - Signature Move. Ако решите да изграждате свой собствен образ, то и вие в определен момент (след порядъчна доза тренировки) придобивате т.н. Signature Move. Повечето от боксьорите представени в играта са десничари, като за левичарите се използва специално обозначение - South Paw.

И тъй, успех, Роки!

ACE COMBAT 3

Не са ли игрите нещо прекрасно, само защото помагат на много от нас да изживеят детските си мечти? Кой не е мечтал да бъде пилот на боен самолет? Но колко от нас всъщност са реализирали тази мечта? Новата игра на



Namco ни дава уникалната възможност да бъдем такива каквито сме си се представяли в момчешките си мечти и да достигнем небесата, пък макар и само на телевизионния екран. Ето ви още една дигитално консервирана мечта. В Ace Combat 3: Electrosphere е нов авиосимулатор, който ви дава възможност да пилотирате свръх модерен изтребител, струващ повече от годишният бюджет на България, над футуристичен градски пейзаж, сражавайки се с коварен и опитен опонент. Играта много добре се вписва в хардуера на PlayStation, още повече че програмистите от Namco са доказали качествата си с игри като Tekken и Ridge Racer. През 36-те мисии, които трябва да осъществите от вас се очаква да демонстрирате рефлекси, съобразителност, бързина и хладнокръвие, като постоянно бивате обливани от Японска техно музика. Всичко по интерфейса е направо "полирано". На екрана постоянно изскачат и се скриват всякакви измервателни уреди, диаграми, менюта и под-менюта. **Не** може да се каже, че първоначалните версии на Ace Combat, които бяха адаптирани за PlayStation бяха измежду най-популярните заглавия излизали в този формат. Все пак, след двата предходни опита играта става все по-забавна и атрактивна и макар и да не покрива стандартите на последните версии на Tekken и Ridge Racer, има всички заглавия да се нареди сред топ заглавията в един по-малко популярен жанр. Управлението е значително опростено и в голяма степен наподобява това на авио-симултор, отколкото на въздушна аркада. Това ще допадне на по-неопитните в този вид забавления. Мисиите са с постепенно нарастваща трудност и подпомагат развитието на интуитивен стил на управление на самолета. Всъщност, по мнението на командващия военна ескадрила изтребители на САЩ капитан Матю Хайнман управлението на самолета напомня повече шофиране на кола във въздуха. Всъщност има и други елементи от играта, които не отговарят съвсем на реалностите във въздушния бой, като например липса на въздушни коридори, летене в определена формация и подържане на комуникации с другите от ескадрилата.



Графиките са основно преработени в сравнение с предишните две заглавия от серията и изглеждат доста впечатляващо, музиката също е подходяща за усещания на 10 000 фута над Земята, а възможността за избор измежду двадесет и един бойни супер-изтребители не е за подценяване. Като цяло играта е приятна и свежа и ще изненада приятно тези от вас, които все още си мечтаят да са пилоти.





THRASHER: SKATE AND DESTROY

Скейтборд симулация със собствен почерк (Rockstar/Take 2) Макар името на компанията създател на играта да намеква за друго, Thrasher е игра, в която не рокът а хип-хопът и класическият гангста рап имат ключовата дума, поне в музикално отношение. За разлика от предишния голям хит в същия жанр - Tony Hawks' Pro Skater, геймплейът в Thrasher е фокусиран не върху конкретни изпълнения, а върху възможността да импровизираш и като цяло да дадеш най-доброто от себе си без да се чувстваш притиснат от ограничения във времето. Идеята е проста - при навлизането във всеки нов терен ти се дава неограничено време, за да тренираш различни трикове и да разучиш всеки детайл наоколо, който би могъл да ти помогне като направи твоите номера още по-ефектни. Почувстваш ли се готов за изпитанието, просто натискаш Select и купонът започва. Изпълнението на всеки трик се оценява в зависимост от неговата трудност или ефектност. Естествено времето вече е лимитирано и основната ти задача е да набереш достатъчно количество точки преди "гонгът да удари". Ако успееш, преминаваш на следващото ниво. Тънкият момент, че докато опитваш да шашнеш всички наоколо все пак не бива да падаш твърде често, защото бордът ти може да се счупи и тогава ще трябва да започнеш отново. В типичен Rockstar стил след изтичането на времето не ти се разминава само с възпитан надпис, който те приканва да опиташ отново, тъй като този път просто не си успял. Не! Чукне ли часовникът последната секунда, изневиделица се появява я някое зло ченге, я бясно куче, я някой местен бабаит с една единствена цел - да те изритат от трасето, чупка, която вероятно ще допадне на феновете на тоя тип развлечения. Но и това не е всичко. Дори след като се появи въпросният злодей, ти все още можеш да опиташ да се измъкнеш като му извъртиш набързо няколко главозамайващи номера със скейта. Но прекалиш ли с циркаджильците можеш да отнесеш някоя и друга полицейска палка, или пък да бъдеш преджобен силово от бабаита. С напредването в играта на твоя скейтър ще бъде предложено спонсорство от DC Shoes или от Converse, което определено придава на играта още по-сериозна доза

MG по материали от сп. "Official PlayStation Tips"





реализъм. Ако ли пък задобрееш чак толкова може дори да се появиш на корицата на култовото американско скейтърско списание Thrasher, на което е кръстена и играта. На майтап, разбира се. Геймплейът се различава доста от този на Tony Hawks' Pro. Като цяло Thrasher е доста по-реалистична игра, което освен всичко означава и че далеч няма да ти е толкова лесно да навлезеш в нея. Дори усвояването на по-лесните номера тук отнема известно време, да не говорим за истинските шедьоври в жанра. Жалко само, че и нивата на Thrasher не са на същото космическо ниво, на което е геймплейът. Вярно, че първите няколко са доста интересни, но след това елементите почват доста да се повтарят. Което не означава, че нивата на Thrasher са кофти, просто на човек му се приисква всичко в играта да е убийствено. И като си говорим за убийствени неща, най-якият елемент в играта безспорно е музиката. Саундтракът на Thrasher включва прилича на своеобразен "The best of..." на хип-хопа от 80-те. Public Enemy, Run DMC, Gang Starr, Shugarhill Gang и



Africa Bambaata са само част от звездите, които ще можеш да чуеш в него. Абсолютна класика, да не говорим как се връзва с идеята на играта. Thrasher има и своя мултиплейър режим и макар да не става въпрос за паралелни изпълнения, купонът все пак е на ниво. Някои от най-стандартните режими са - две минутно ограничение, отделен трик и състезание за максимален брой точки. Режимът "Sick Fix" също си струва споменаването. Вярваш или не, номерът там е да се пребиеш по най-ефектния начин, за който успееш да се сетиш. Препоръка - опитай да се вмъкнеш в тунела на Ню Йоркското метро!





TIPS & TRICKS

WIP3OUT

При започване на играта отивате в екрана Options и избирате "Game Setup". Щом влезете там маркирате "Default Names" и вкарвате следните кодове: **DEPUTY** *- безкрайно много оръжия;* **LINK** *- Link mode;* **MOONFACE** *- неограничен достъп;* **GEORDIE** *- неограничен достъп и писти;* **BUNTY** *- отключва всички турнири;* **JAZZNAZ** *- отключва Phantom class;* **CANER** *- отключва и четирите прототипни писти;* **THEHAIR** *- отключва всички challengers;* **AVINIT** *- отключва всички отбори;* **WIZZPIG** *- отключва всички писти;* **BEBEDEE** *- сините турбини стават бели;* **NOWHEELS** *- катастрофи*

RESIDENT EVIL 2

БОНУС ОРЪЖИЕ *- Когато стигнете до фаза, когато можете да приключите играта за два часа или по-малко на мисия А и получите ранг А или Б, ще получите ракетомет с неограничени амуниции.* **ИГРАЕТЕ КАТО ХАНК** */ HUNK / - Победете в А и Б игри (и с двамата герои Leon и Claire), като получите ранг А и за двамата. Ханк е един от членовете на специалният батальон, който може стигне до покрива през канализацията.* **ИГРАЕТЕ КАТО ТОФУ** */ TOFU / - Трябва да преодолеете шест сценария със оценка А, за да можете да играете като Тофу. Той, както и Ханк може да достига до покрива, но за разлика от него той е въоръжен само с нож и не използва огнестрелни оръжия.* **ДОПЪЛНИТЕЛНИ АМУНИЦИИ** *- Играйте като Leon и наберете частите за пушката, но не ги използвайте веднага. Използвайте всички налични амуниции, след което добавете частите към наличната ви пушка. Сега вече амунициите ви са пълни до горе.* **КАРТЕЧНИЦА ЗА ЗОМБИ** *- Изчакайте зомбитата да се приближат достатъчно близо, насочете картечницата към главите им и ще откриете разликата. Сега вече ги поваляте само с един изстрел.*

COLIN McRAW RALLY

Вкарайте някое от следните имена, за да получите достъп до съответния чиит: **SHOEBOXES** *- достъп до всички коли;* **BLANCMANGE** *- зелени желеобразни коли;* **TINFOILED** *- кола от хром;* **HOVERCRAFT** *- пърхащи коли;* **DIDDYCARS** *- микро-коли;* **MOREOOMPH** *- по-бърза кола;* **TROLLEY** *- предавка до всяко колело;* **FORKLIFT** *- задно предаване;* **MOONWALK** *- по-слаба гравитация;* **SILKYSMOOTH** *- високоскоростно ниво;* **OPENROADS** *- всички писти;* **NIGHTRIDER** *- нощно състезание;* **WHITEBUNNY** *- огледални образи;* **KITCAR** *- турбо скок;* **SKCART** *- обратни писти;* **BACKSEAT** *- партньор зад гърба ти;* **DIRECTORCUT** *- преиграване*

DINO CRISIS

Как да получим достъп до всички области? Списък на дuck-дuck пароли: **DDK-H** DISC HEAD; **DDK-N** DISC NEWCOMER; **DDK-L** DISC LABRATORY; **DDK-E** DISC ENERGY; **DDK-W** DISC WATERWAY; **DDK-S** DISC STABILIZER; **DDK-D** DISC DOCTORKIRK

METAL GEAR SOLID

Stealth Suit *- Приключете успешно играта в ниско ниво на трудност, като се предадете по време на мъченията посредством бутона select. Отacon ще ви даде stealth gear, след като бъде спасен. Запомнете играта след като сте събрали необходимият брой точки. Заредете така запомнената игра и вече имате на разположение Stealth Suit.* **Bandana** *- Завършете успешно играта без да се предавате при мъченията. Героят ви ще спаси Meryl и ще получи bandana. С помощта на bandana ще имате неограничени амуниции за всяко оръжие.*

Как вървят отношенията между филмите и игрите? Как е било преди, как е сега и как ще бъде? Какво свързва тези два свята? Могат ли те да бъдат сравнявани и единият свят да е по-добър от другия? Къде се пресичат техните съдби и пътища? Все пак филми се правят от век, а компютърни игри - от малко повече от десетилетие. **Голяма** работа е ки-



промъкна и ерата на "интерактивните филми" с идиотския подтекст, че ще застрашат филмовия свят. Глупости, тъпота! И двата свята - на филмите и на игрите - съществуват във взаимна симбиоза. Някой успешен филм става компютърна игра. Макар и по-рядко засега, някоя компютърна игра се филмира. Така вървят нещата и до ден днешен. **Всъщност** игрите за 8-битовите компютри въобще нямаха претенции да бъдат филмирани. Въпреки че в тези игри имаше добри идеи, от които филмовите сценаристи биха могли да се позаинтересуват. Но вместо филмовите сценаристи, от игрите се заинтересуваха филмовите продуценти. Ясно защо: вече имаше създаден пазар за компютърни игри; където има пазар, има пари; а на продуцентите работата им е да правят пари. Та в резултат на цялата тази работа през 1993 г. се появи първият филм, направен по това, което става за играене, става за гледане. Ето затова. **Започват** да излизат и други филми, правени по компютърни игри. Например през 1994 г. на големия екран се появява екшънът Street Fighter ("Уличен боец") с Жан-Клод Ван Дам в главната роля. Един нелош филм, но с доста наивен сюжет (което си е проблем на филмите, правени по компютърни игри). Сред успешните заглавия, което не само напълни с пари сейфовете на продуцентите си, но и доживя продължения, е филмът Mortal Kombat ("Смъртоносна битка") от

Възможен ли е микс от филм и игра

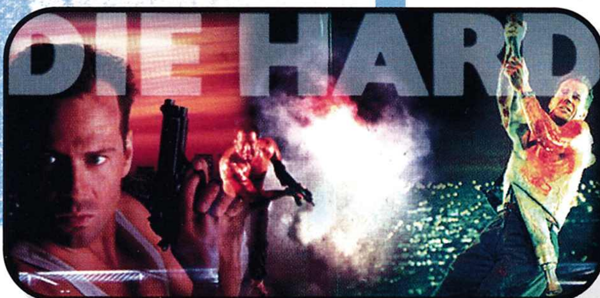
Докато филмовите номера постепенно напускаха света на компютърните игри, при филмите ставаше точно обратното. През 90-те години стана ясно, че филмите няма да минат без компютрите. Става дума за специалните ефекти. Появиха се такива неща, като motion capture, CGI make-up-и и разни други трикове, които без тази техника не биха били възможни. Истина е, че не всеки филм става по-добър от компютърните ефекти, но "Титаник" и "Джурасик Парк" нямаше да представляват нищо без тях. Нехуманно е, но май вече могат да се правят игрални филми без участието на актьори. Може дори да сте чули: подготвя се Final Fantasy - филм, в който актьорите са генерирани от компютър. Технологията DVD отново ни връща към идеята на интерактивния филм. DVD-то носи не само пълния саундтрак, интервюта с авторите на филма, интересни факти от периода на снимането му, но и няколко завършека (финала) на филма. А и самият филм може да се разклонява...

ИГРИТЕ &

ното! Салон, светлините гаснат, екранът светва и вече си в друго измерение. Няма значение дали се въртят звездни войни или голяма и тъжна любов. Филмовото производство като всяка друга индустрия си има своите върхове и своите низини. 80-те години бяха златни за правенето на филми.



Тогава я нямаше кризата във филмовото производство, която настъпи през 90-те години, и технологиите се развиваха с бясно темпо. То не бяха филми на ужасите, фантастични филми, екшъни... Нови трикове, нови маски, нови специални ефекти... Киното така се заплесна в себе си, че попропусна да забележи ония там компютърни игри. Вярно, в технологично отношение игрите не можеха да стъпят и на малкото пръстче на филмите. Но това беше тогава. **След 80-те години дойдоха...** Ами 90-те години, разбира се. А заедно с тях дойде и страхотното развитие на компютрите и на компютърните игри. Тихомълком се мотиви на компютърна игра - филмът Super Mario Brothers: The Movie на режисьорите Annabel Jenkel и Rocky Morton. За който филм може да бъде написана следната кратичка рецензия: "Това е нещо като филм, нещо като игра, изобщо като нищо на света". Защо ли? Ами защото не винаги 1995 г. с участието на Кристофър Ламбърт в главната роля. Филмът триумфално се завъртя и съвсем естествено през 1997 г. последва продължение под името Mortal Kombat: Annihilation ("Смъртоносна битка 2") с нов изпълнител на главната роля. **Филмите**, правени по компютърни игри, не са чак толкова много, най-вече защото повечето игри нямат добър сюжет, който да запълни цял игрален филм. Вярно, има и игри-адвенчъри, които могат да сложат в малкото си джобче много от тъпите (особено американски) филмови недосчета. Представяте ли си колко добре ще изглежда на големия екран SANITARIUM например! Или MECHWARRIOR! Ами EARTHSIEGE (STARSIEGE)! Страхотия! Само че на холивудските специалисти не им стиска да се занимават с тези игри. **Що нещо беше изписано за TOMB RAIDER**. И какво? Щеше да се прави игрален филм. Първо през 1999 г. Тя мина и замина. После през лятото на 2000 г. Ами и то горе-долу вече е наблизо, но



По какво се различава филмът от играта

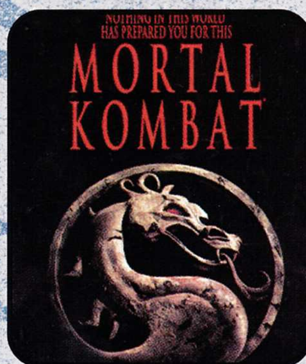
1 Един филм се прави за година, година и половина време. И се изглежда за около час и половина. Една игра се прави за същото време, но се играе различно дълго - зависи от жанра, от трудността, от големината на средата и от способностите на геймъра.

2 Филмът се възприема пасивно и след него човек изпитва нужда нещо да свърши - физически или умствено. Играта е активно изживяване и след нея човек има нужда от почивка.

ни вест, ни кост. (Я стане до края на следващата зима, я не.) Естествено, причини да НЕ се свърши една работа винаги се намират. Истината е по-простичка: страх от провал. Продуцентите от компанията ПАРАМАУНТ, която притежава филмовите права върху TOMB RAIDER, направо изгарят дори само с една по-сериозна грешка при адаптацията. Например ако не намерят подходяща актриса за образа на виртуалния символ Лара Крофт. **И за славния DOOM** се заговори, че се пренася на големия екран. Но и там нищо! Поредната клюка е, че се филмира RESIDENT EVIL 2. Е, дано! **Списъкът** на филмите, прехвърляни в компютрите, е друго нещо. Направо е безкраен. Още през 80-те години фирмата Ocean усети голямата далавера и започна да прехвърля върху екрана на 8-битовите компютри филм след филм - Batman: The Movie (1989), Robocop 1, 2, 3 (1989, 1990, 1992), Terminator 2: Judgement Day (1991)... Това за-





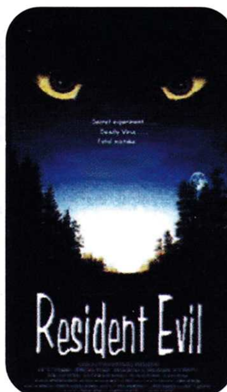


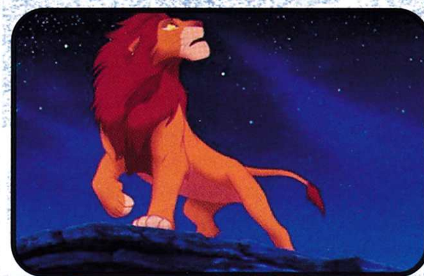
В плен на интерактивните филми

Много геймъри помнят онези диви времена (1992 г.), когато класическите игри ставаха все по-малко. Рисуваните адвенчъри и стандартните пукотевици почти бяха изчезнали. Из света на игрите се размотаваха интерактивни странности, които се назоваваха "игри", а всъщност си бяха филм с живи артисти, играещи обикновено пред син фон, в който можете да се намесите в определени моменти. Тази намеса се ограничаваше от избора: да тръгна наляво или надясно, да направя това или да не го направя. А бе, работа за Хамлет, не за геймър. Но и онова време си имаше положителни черти. Някои интерактивни "игри" бяха с интересен сюжет и добри актьорски изпълнения. Например THE DAEDALUS ENCOUNTER (1995 г., VIRGIN), 7-TH GUEST (1993 г., VIRGIN), DRACULA UNLEASHED (1993 г., VIACOM). Някъде през 1994 г. ерата на интерактивните "игри" постепенно започна да отминава, защото бъдещето - 3D-графиката - вече идваше. И още нещо ново се появи. Игрите on-line, като GODZILLA (1998 г.). Но това е тема за друг разговор...

ФИЛМИТЕ

нимание се оказа доходно, защото геймърът обича да се вживява например в ролята на Рипли (Сигърни Уивър) от "Пришелеца" например. Или на Шварценегер от "Хищника". **През 80-те** години повечето успешни филми се превръщаха в успешни игри: RAMBO, COMMANDO... Физиономиите на Силвестър Сталоун и Арнолд Шварценегер украсяваха обложки и уводни кадри на игрите. Просто онези години бяха рай в това отношение. Продуцентите си знаеха своето и правилно разсъждаваха. Което се продава добре като филм, продава се добре и като игра. **Посетне обаче** се оказа, че играта не е допълнение към филма. Тя е нещо самостоятелно и комплексно. И игрите почнаха да си се развиват в по-друго направление. **От по-скорошно** време са да речем JURASSIC PARK (1993 г., OCEAN), ALIENS (1987 г., ELECTRONIC DREAMS), ELVIRA: MISTRESS OF THE DARK (1991 г., HORROR SOFT/ADVENTURE SOFT)... Сега се появяват игри, правени по филмови идеи, като BRAVEHEART (1999 г., EIDOS), STAR WARS: EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE (1999 г., LUCAS ARTS) или M.I.B. (1997 г., SOUTHPEAK INTERACTIVE), които предхождат успешните филми. **Повечето** хитови игри обаче си имат свои сценарии и идеи и не взети от филмите. Само игри като конзолните GOLDEN EYE (1997 г., RARE/NINTENDO) или MISSION: IMPOSSIBLE (1998 г., INFOGRAMES) правят някакво изключение. **Какво е положението сега?** Просто и ясно: успешните филми се правят на компютърни игри и обратното. Нещо повече, чрез модерните технологии почти всичко (и филмите) се създава с помощта на компютрите. И телевизия, и радио човек може да пусне направо на монитора на PC-то си. А в кината ни вземат акъла такива системи като Dolby Digital, SDDS и какво ли още не.





Лара в Испания

По испанския канал Antena 3 върви сериала Companeros. Сюжетът на един от епизодите. Героинята (Лара) се среща в бара с един от главните герои (момче) и подгонена от двама злодеи, хуква заедно с него в един хотел. Злодеите ги откриват, Лара стреля, а момчето през прозореца бяга с чантата, която злодеите искат да отмъкнат. На другия ден момчето разправя на съучениците си за случката, но те не му вярват. В края на епизода Лара идва в училището, за да си получи чантата, и когато героят я запитва за името ѝ, тя му отговаря "Крофт, Лара Крофт".





-GM-

-- Продължава от MG#20 --

Да не повтарям какви са възможностите на T-Buffer - само напомням, че главното е подобряването на качеството и възприемането на графиката. По-доброто качество се постига за сметка на хардуерното сглобяване на цялата сцена (full scene anti-aliasing), а възприемането се подобрява за сметка на прилагането на специални ефекти depth of field, soft shadows и т.н. **О**СТАВА един важен въпрос: Възможно ли е едновременно да се използват T-Buffer и режим SLI? Съдейки по всичко - да! Има такава възможност, но се работи по-различно в конфигурация от два или четири (и повече) чипа VSA-100. Ето защо. За реализацията на full scene anti-aliasing във формирането на крайните пиксели изображение се използват четири пикселни образци. Когато има само два чипа VSA-100, за един такт те могат да образуват не повече от четири пикселни образци, т.е. редуването на откъси или пътечки от откъси просто е загуба на време. От друга страна действието на ефектите на T-Buffer може да се прилага не към пълен кадър, а само към определена негова част. Значи явно се допуска употребата на техниката на редуване на откъси за оптимизация на натоварването на шината памет, а това значи, че може едновременно да се използва T-Buffer и SLI. Ако тези предположения са верни, за оптимална работа на T-Buffer - а значи и за хардуерно прилагане на FSAA и другите специални ефекти (без да се ощети общата производителност), т.е. с прилагане на SLI - трябва да се използват не по-малко от четири процесора VSA-100 едновременно. При два процесора VSA-100 SLI се прилага в ограничен мащаб, ако въобще се прилага при задействан T-Buffer, или се прилага само режим SLI за постигане на максимална производителност, и то без задействан изцяло T-Buffer. По всяка вероятност в крайна сметка потребителят ще получи възможност да избира между висока производителност и високо качество и реалистичност на изображението. Което се потвърждава косвено от това, че възможността за включване на T-Buffer ще се прави от 3Dfx по заявка на потребителя (а следователно и включването на хардуерната реализация на ефекта FSAA), за да се получи максимална fillrate (скорост на запълване) и максимален брой fps. Една важна подробност: ако потребителят избере режим на най-качествена графика и най-добро изображение на монитора с помощта на технологията T-Buffer, това не означава, че ще загуби от скоростта. **3**Dfx обещава, че високото качество на графиката и реализма на изображението при използването на специалните ефекти от типа на motion blur, depth of field и т.н. няма да повлияят на скоростта на запълване. Казано простичко, наред с качествената графика и специалните ефекти, потребителят ще получи висока честота на смяна на кадрите на екрана, например 60 fps при разделителна способност 1024x768 и с използване на T-Buffer. Ако потребителят държи на специалните ефекти и го устройва нормалното качество на графиката, което осигуряват продуктите на NVIDIA, Matrox или ATI, но не му стига скорост и иска да получи луди стойности на fps, достатъчно е да включи T-Buffer и режима SLI. **Н**ещо важно. В сравнение с технологията MAXX на ATI, при технологията SLI на 3Dfx няма такива проблеми като възможно възникване на закъснение. Отсъствието на този проблем идва от там, че в режима SLI графичните процесори всеки път се занимават с формирането на текущия кадър, без друга работа. **А** сега да огледаме параметрите на първия чип в архитектурата VSA.

ОБЩИ ДАННИ ЗА VSA-100

О Интегриран 128 разряден 2D/3D/Video ускорител **О** Чип с 14 млн. транзистора, направен чрез технологичен процес 0.25 микрона, с използване на шестслойна технология **О** Честота на графичното ядро 166-183 MHz (в зависимост от типа на използваната памет) **О** 2 конвейера рендеринг с 2 блока текстуриране за всеки (това е спорно, не е изключено всеки конвейер да има само един блок текстуриране) **О** Скорост на запълване (fillrate) 333-367 млн. пиксела в секунда (включително режим на мултитекстуриране) **О** Интегриран 350 MHz RAMDAC (може да се използва 400 MHz RAMDAC) **О** Рендеринг при 32-битова дълбочина на цвят **О** 24-бит Z & W буфери, 8-битов стенсел буфер **О** Текстури с 32-битова точност на представяне на данни и размер до 2040x2048 пиксела **О** 128-разрядна интерфейсна памет **О** Един чип VSA-100 поддържа до 64 Mb локална видеопамет от типа SDRAM/SGRAM, възможно е DDR SDRAM/SGRAM **О** PCI 2.2 и AGP x2/4x с SBA и DME **О** Максимална разделителна способност: 2048x1536 @85Hz

3D

О Поддържа целия пакет функции като при серията Voodoo 3, плюс следните: **О** Мултитекстуриране за един преход и един такт **О** Релефно текстуриране за един преход и един такт **О** Трилинейно филтриране за един преход и един такт **О** Пикселен mip-mapping и режим на алфа-смесване **О** Поддръжка на 8-битови палетизирани текстури (гарантира висока съвместимост с игри и не намалява общата производителност) **О** Налагане на таблични и пикселни мъгли **О** Поддръжка triangle strips and fans. (При наличие на триъгълници не изисква предаване на информация за всеки връх на всеки триъгълник - просто предава веднага данните за последователността на триъгълниците, за всеки от които се определя само един връх. В резултат се намалява изискването към широчината на лентата на пропускане на шина памет.) **О** Динамично налагане на текстури от обкръжаващата среда **О** Поддържа всички режими на смесване на текстурни цветове, описани в DX6, DX7 и OpenGL 1.2 **О** Поддържа технология за компресиране на текстури DXTC и FXT1

Софтуер

Драйвери с поддръжка на интерфейси DirectX, OpenGL и Glide (обещават, че новият ICD OpenGL ще позволи да се работи с професионални графични приложения)

Поддържа ОС Windows`95, `98, NT4.0 и Windows 2000

РАЗНИ НЕЯСНОТИ

Първото, което предизвиква въпроси, е защо чипът VSA-100 се произвежда по процеса 0.25 микрона (микрометра) в първото тримесечие на 2000 г., когато конкурентите вече минават на процес 0.18 микрона. Ето какво отговаря Скот Сельрс в сайта Thresh's FiringSquad: "NVIDIA използва петслоен метален 0.22 процес, което осигурява по-малки размери на кристала и по-малко енергопотребление. Ние използваме шестслоен дизайн и подобрен 0.25 технологичен процес, което позволява да се намали размера на кристала... а също и броя на транзисторите. Но главното, че броя на годните кристали на изхода съществено се увеличава". Дано 3Dfx знае какво прави! **З**ащо обаче VSA-100 е с 14 млн. транзистора? Чипът Savage2000 на S3 съдържа 12 млн. транзистора. При това Savage2000, както и VSA-100, има два конвейера и по два текстурни блока на всеки. Само че Savage2000 има интегриран геометричен копроцесор, а VSA-100 го няма. Или има, но не ни казват за това? Представяте ли си тези дни 3Dfx изведнъж да заяви, че VSA-100 има геометричен копроцесор, за който по-рано са мълчали заради проблеми със софтуерното осигуряване. Това май са напразни мечти... **В** дизайна на чипа VSA-100 са използвани разработки, които са прилагани в предишните серии графични процесори на 3Dfx - те трябва да осигурят съвместимост с всички съществуващи приложения, оптимизирани при тях. Но това не е гаранция за игри за предишни версии Glide. Така че старите игри с новата графична карта?:-(**И**ма нещо важно, което досега няма свястно обяснение. Това е широчината на лентата на пропускане на локалната видеопамет и интерфейсната памет. Чипът VSA-100 осигурява достатъчно висок показател fillrate, а ако на картата има два или повече чипа VSA-100, скоростта на запълване нараства. А с нарастването на fillrate, расте натоварването на шина памет. Ако пропускащата способност на шината на локалната видеопамет е недостатъчна, потенциалната fillrate така и си остава потенциална, т.е. не се използва. Паметта просто не успява да предаде необходимото количество данни, пада производителността, а потребителят не получава очакваните високи fps при висока разделителност. Особено критичен е въпросът за типа на локалната видеопамет при възпроизвеждане на 3D графика при 32-битова дълбочина на представяне на цвета, тъй като този режим се поддържа от VSA-100. Новата версия на технологията SLI позволява въпросът с натоварването на шина памет да се реши много елегантно. Шината памет се разтоварва за сметка на това, че всеки чип VSA-100 формира само част от откъсите, от които се състои пълния кадър. Тоест напълно достатъчно е всеки чип VSA-100 да има 128-битова шина памет. **З**асега няма никаква яснота за поддръжката на памет тип DDR SGRAM/SDRAM. Може би такава поддръжка се планира за в бъдеще. Ето защо не е много честно да се нарича "ниска" обявената цена на картата на база VSA-100, особено ако отчетем факта, че картите тепърва излизат на пазара. **Т**рябва да отбележим, че честотата на шината на паметта отново ще бъде синхронизирана

с честотата на графичното ядро както при всички продукти от серията Voodoo3. Както и се очакваше, чипът VSA-100 поддържа възпроизвеждане на 3D графика при 32-битова дълбочина на представяне на цвета и при 24-битова Z-буферизация, и при използване на 8-битов стенсел буфер. Най-накрая тази функционална възможност, за отсъствието на която така ругаеха 3dfx в последните години, вече се поддържа. **О**става открит въпроса за това, какво ще бъде качеството на 3D графиката при 32-битовата дълбочина на представяне на цвета, тъй като това е първият опит на 3dfx. По принцип, подръжката на такава функция като еднопроходната трилинейна филтрация, режима на смесване на цветове с използване на алфа канала, релефното текстуриране и мултитекстуриране спомагат за осигуряване на качеството на графичните модели. Да се надяваме, че качеството наистина няма да ни разочарова. **Д**а си дойдем обаче на думата. Когато става дума за за работа с 32-битова дълбочина на представяне на цвета, веднага изниква въпроса за това колко силно ще пострада от това производителността на видеоподсистемата. 3dfx обещава, че при работа с 32-битов цвят потребителите така или иначе ще могат да играят при средни значения на fps, съответстващи на 60 кадъра в секунда. Това, по мнението на 3dfx, е повече от достатъчно за комфортна игра. При това вече не е важно каква е стойността на fps, тъй като същата разделителна способност и същото приложение се постига при 16-битова дълбочина на представяне на цвета. По принцип всичко звучи логично. Ако ви удовлетворява скоростта и качеството, какъв ви е проблема? Да видим обаче дали всичко е така в действителност. **П**ърво да обърнем внимание на това, че VSA-100 поддържа 32-битови текстури с разделителна способност до 2040 х 2048 пиксела и AGP текстуриране. Това също са две функционални особености, поддръжката на които очаквахме доста дълго от 3dfx. Остава да проверим на практика как ще работи всичко това. **Ч**ипът VSA-100 поддържа две технологии за компресия на текстури, DXTC и FXT1. Първата технология е вариант на S3TC, лицензирана от Microsoft и включена в състава на DirectX, а втората технология е разработена от самата компания 3dfx и е напълно открита. Интересно е, че щом FXT1 поддържа чипа VSA-100, това гарантира, че и DXTC също ще се поддържа хардуерно. Въпросът етам, че за DXTC се използва един алгоритъм за компресия, а за FXT1 четири алгоритъма. FXT1 се поддържа на хардуерно ниво и би било логично да се вгради хардуерна поддръжка на алгоритъма на DXTC, още повече, че като цяло продукта само ще спечели от това. Така ли стоят нещата ? **С**ъвсем загадъчно и неясно стои въпроса за това точно какви методи или методи за релефно текстуриране поддържа чипа VSA-100. Може само да се предполага, че вероятно поддържа методите Embossing и Dot Product. Отново ще чакаме разяснения от 3dfx. **О**т друга страна, да споменем каква е поддръжката на декодиране MPEG2 видео. За съжаление, тук не ни очакват никакви приятни изненади. Има хардуерна поддръжка на преобразуването на данните Толкова. Нищо повече не е казано. Няма нито думичка за овърлейове и за компенсация на движението. Остава да се надяваме, че поне овърлейовете се поддържат в необходимия обем.





Карти на базата на чипа VSA-100

Фирмата 3dfx беше взела решение доста отчетливо да раздели решенията за масовия пазар и за професионалния пазар. За масовия пазар 3dfx пуска цяла серия карти, използващи чипа VSA-100:

Voodoo-4 4500 PCI/AGP

С един чип VSA-100, RAM 32 Mb, Fillrate 333-367 млн. пиксела в секунда, включително режим мултитекстуриране. Поддръжката на T-Buffer не е пълна (няма FSAA и специални ефекти). **О**риентировъчната цена е **$179**.

Всъщност, Voodoo4 това е карта от серията Voodoo3, но с поддръжка на AGP текстуриране, по-големи текстури, 32-битова дълбочина на представяне на цвета в 3D графиката и 24-битова Z-буферизация и 8-битов буфер на шаблоните. Ако тази карта се беше появила на пазара през есента на 1999 година или даже по-късно, перспективите пред нея щяха да са напълно ясни. Тогава тя би могла да се конкурира с платките на база чиповете NVIDIA RIVA TNT2 Ultra и Matrox G400 Max. Продажбите биха могли да бъдат много успешни и 3dfx не би загубила нищо от позициите си на пазара. Но картата Voodoo4 трябва да се появи на пазара през първото тримесечие на 2000 година и единственото й неоспоримо преимущество над конкурентите, присъства-

щи на пазара вече от почти година, ще бъде native поддръжка API Glide. По всичко личи, че картата Voodoo4 просто е закъсняла на пазара. Не е никак ясно кой би си купил карта за $179? Ако цената е под $100, то може би тази карта ще си намери пазарната ниша.

Voodoo-5 5000 PCI

С два чипа VSA-100, RAM 32 Mb, Fillrate 667-733 млн. пиксела в секунда, включително режим мултитекстуриране. Има поддръжка на T-Buffer, т.е. има хардуерна FSAA и специални ефекти. **Ориентировъчна цена $229**

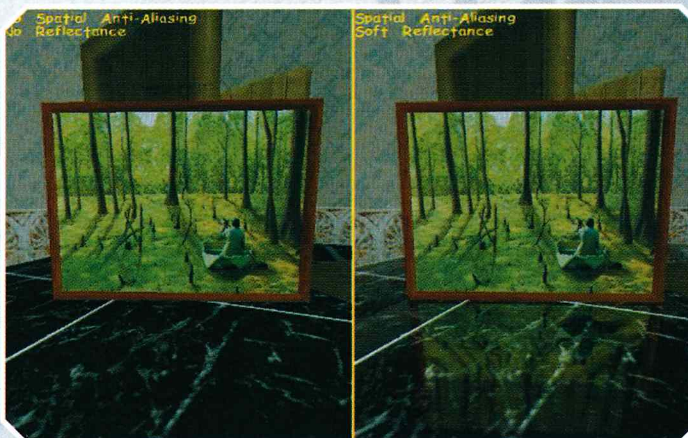
Интересно, а защо има само PCI вариант? Какво им пречеше да направят AGP вариант? Може би оптимизацията под AGP е нещо особена? Странна карта. Фирмата 3dfx заявява, че се тревожи много за потребителите на старите системи без AGP порт. При това самата 3dfx позиционира своите нови карти за системи на базата на 700 MHz процесори. Можете ли да покажете система само с PCI слот, в която има процесор Athlon или Pentium III EB? Значи, ако няма AGP вариант, то пазарната ниша на тази карта май че ще бъде многото ограничена. На този фон цената изглежда малко завишена. При такава цена картата ще се конкурира с продукти в ценовата категория до $200, и надали някой ще заплаче за хардуерна поддръжа FSAA и специални ефекти при равни други функционални възможности и параметрих. Никой няма за заплаче също за Voodoo5 5000, ако се потвърди хипотезата за това, че употребата на T-Buffer (в частност употребата на FSAA) съществено ще повлияе на общата производителност на дадена карта. От друга страна, ако при разделителна способност до 1024 x 768 при 32-битова дълбочина на представяне на цвета, потребителят при употребата на T-Buffer получи средно 60 fps при своите любими приложения, то привлекателността на картата съществено ще нарасне. Повечето потребители така или иначе играят при разделителни способности до 1024 x 768, така че остава да се проверят всички хипотези на практика и всеки да си вземе сам решения какво да купува.

Voodoo5 5500 AGP

Два чипа VSA-100, RAM 64 Mb, Fillrate 667-733 млн. пиксела в секунда, включително режим мултитекстуриране, има поддръжка на T-Buffer, т.е. има хардуерна FSAA и специални ефекти. **Ориентировъчна цена $299**

Този модернизиран вариант на картата Voodoo5 5000 е с добавена памет 32 Мб, задействан AGP интерфейс и съответно цената скача с $70. Ако за нормалната работа на картата в AGP вариант се изисква за всеки чип VSA-100 да има по 32 Мб памет, то не е разираемо защо в PCI версиата има само по 16 Мб локална видео памет. Ако обърнете внимание на на горния десен ъгъл на картата Voodoo5 5500, ще видите една бял отвор. Това е стандартен отвор за електрозахранване на вътрешни периферни устройства на компютъра. Нещо подобно вече сме видели върху картата Canopus Spectra 7400 на база GPU GeForce 256. По принцип, няма нищо чак толкова удивително в едно такова решение на 3dfx. Двата графични чипа VSA-100 консумират около 25 W сумарно. Използването на захранване направо от захранващия блок трябва да осигури надеждно подаване на енергия, а това значи стабилна работа на картата Voodoo5 5500. Точно тази платка ще има най-голямо търсене сред онези, които желаят да получат от игрите ефекта FSAA и другите специални ефекти, които осигурява T-Buffer. Ако 3dfx намали цената на тази карта, то тя определено ще има успех на пазара..

Voodoo-5 6000 AGP



Четири чипа VSA-100, RAM 128 Mb, Fillrate 1.32 - 1.47 млн. пиксела в секунда, включително режим мултитекстуриране, има поддръжка на T-Buffer, т.е. има хардуерна FSAA и специални ефекти. **Ориентировъчна цена $599**

Това е най-мощната от цялата серия карти. Има четири чипа VSA-100, 128 Мб локална видео памет и невероятно висока цена. Съдейки по всичко, само картата Voodoo5 6000 ще може напълно да демонстрира всички прелести на хардуерната реализация FSAA без съществено влияние върху общата производителност на видеоподсистемата. Преди всичко, това ще бъде възможно при използването на четирите чипа VSA-100 в режим SLI. Най-бързо от всичко ще се усети разликата между Voodoo5 5500 и Voodoo5 6000, но само при високите разделителни способности. Например, 3dfx обещава, че ще може да се играе в 1600x1200 при 32-битова дълбочина на представяне на цвета, при 60 fps с използване на всички ефекти T-Buffer, включително хардуерната FSAA. Големите обеми на локална видеопамет се обясняват с това, че паметта се разпределя между четирите чипа VSA-100, и не се явява като обща. Наличието на достъпна 32 Мб памет под буферизация и текстури за всеки графичен процесор са напълно достатъчни за нормално функциониране. Освен това, за тези немалко пари ни се предлаг карта с невероятна скорост на запълване (fillrate). Фактически, ако не се случи някакво чудо поради появата на нещо като BitBoys, то платката Voodoo5 6000 AGP ще бъде първият ускорител за масовия пазар с възможност за вкарване на повече от 1 Гигапиксел в секунда на екрана на монитора.

Как ще изглежда всичко това?

На снимка на картата Voodoo5 6000 AGP може отчетливо да се види чип с маркировка Intel. Съдейки по всичко, това е Non-transparent PCI-to-PCI bridge. Защо е необходим този непрозрачен мост на видеокартата? Ако се погледне описанието на Non-transparent PCI-to-PCI bridge, ще разберем, че този мост позволява да се представи коя да е подсистема в качеството на едно единствено устройство за CPU компютър. При този непрозрачен мост също така се скриват всички ресурси на подсистемата от CPU. В резултат зад непрозрачния мост може да се разположи много мощна графична подсистема, състояща се от няколко паралелно работещи чипове. Означава ли употребата на този мост, че картата Voodoo5 6000 няма да поддържа AGP текстуриране? Надали е така. По-скоро този непрозрачен мост се прилага само за представянето на картата, която представлява една цяла графична подсистема, във вид на едно устройство. Би било съвършено нелогично да се отказват от използването на всички възможности на AGP само за това, за да позволят паралелната работа на четири чипа VSA-100. При всички положения ще чакаме разяснения от 3dfx. Друго, което трябва да отбележим, е непотвърдената информация за това, че микросхемата от Intel не е нищо друго освен процесор i960, който, благодарение на своята универсалност може да изпълнява както ролята на AGP-to-AGP bridge, така и всякаква друга специфична роля. На картите от серия Voodoo5 5000 не се ползва аналогичен мост (или поне не се вижда на илюстрациите) може би заради това, че при използването на само два чипа VSA-100 няма



проблем с взаимодействието с графическата подсистема със CPU. При това може да се раздели достъпа към AGP паметта чрез чисто програмни методи, т.е.чрез драйвер. В крайна сметка, ATI в своята технология MAXX използва именно програмния метод за разделяне на достъпа към AGP паметта на два графични чипа, разположени на една карта и освен това ATI не използва никакви мостове. Тук е момента да се върнем на въпроса за електрозахранването. Ако на картите от серия Voodoo5 5000 с два чипа VSA-100 ще им трябва допълнително захранване, то как стои

въпроса при картите с четири чипа VSA-100? Всеки чип VSA-100 консумира електроенергия с мощност 12 до 13 W, което е с около 30% повече от консумацията на чип Voodoo3. На картата Voodoo5 6000 са разположени четири чипа VSA-100, а освен това има и още 128 Mb локална видеопамет и допълнителен мост от Intel. Всъщност 3dfx е решила да приложи едно много оригинално решение на проблема с електрозахранването. Картата Voodoo5 6000 ще има собствен източник на електрозахранване под названието "Voodoo Volts" и мощност 100 W. При това, той действително е един отделен източник на захранване, който ще се включва директно към стандартен контакт 220 или 110 V, и ще осигурява работоспособността на картата Voodoo5 6000. По външен вид този източник на захранване много прилича на тези захранвания, които се използват за Note Book. Външният източник на захранване ще се включва към картата Voodoo5 6000 чрез вход, намиращ се до VGA изхода на платката. Такова едно решение осигурява надеждна работа на картата и гарантира работоспособност във всеки компютър. **В**въпреки огромната мощност на картата и външния източник на захранване цената от $599 изглежда много висока. Ако 3dfx свали цената примерно до $499, перспективите за продажба на някакво количество от тези карти на заклети геймъри (hardcore gamers) , са напълно реални. **З**а професионални приложения 3dfx препоръчва да се използват решения от



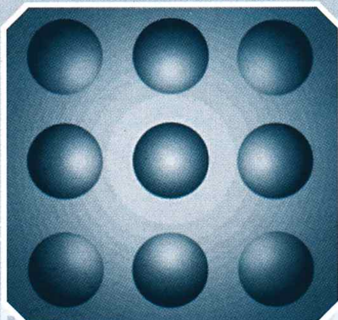
Quantum3D под общото наименование AAlchemy. AAlchemy - това е новото семейство на мощни системи за 3D графично моделиране в реално време. Всяка графична подсистема AAlchemy се състои из една, две или четири карти, на всяка от които 4 или 8 чипа VSA-100 и по 32 или 64 Mb локална видеопамет за всеки чип. Графичната система AAlchemy потенциално може да осигури скорост на запълване по-голяма от 3 Гигапиксела в секунда! Графичните подсистеми Aalchemy са проектирани за употреба в системите серии Heavy Metal. Е, наистина и цената на тези системи се измерва в четири- и петцифрени суми в долари.

Изводи

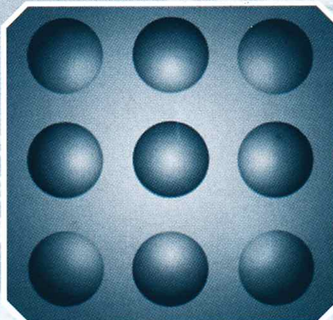
И така, да се опитаме да теглим чертата накрая. Компанията 3dfx анонсира не просто новия графичен чип VSA-100, тя анонсира нова идеология за създаване на високопроизводителни графични решения. Сама за себе си идеята за паралелна обработка на данни не е много интересна и перспективна. Все още е сложно и трудно да се прогнозира как ще реагира пазара на новите решения на 3dfx. Особено като се има предвид, че има много неясни моменти и въпроси. Това, което не предизвиква никакви спорове е, че докато не видим с очите си всичко обещано, е рано да се правят каквито и да било изводи. **Ф**актически през първото тримесечие на 2000 година потребителите ще трябва да избират между T-Buffer (включително ефекта FSAA) и T&L. Върху вземането на решение много силно ще повлияе поддръжката в приложенията с геометрични копроцесори. Освен това трябва да се разбере добре още една подробност. Не е достатъчно само да се заяви, че тази и тази игра е проектирана за хардуерна реализация на изчисленията T&L. Само в случаите, когато дадена игра при използването на графична карта с геометричен копроцесор изглежда на екрана на потребителския монитор определено по-добре от картите от серия Voodoo5, само тогава потребителите ще изберат продуктите на конкурентите, а не 3dfx. Ако се окаже, че повечето игри с обявена поддръжка на хардуерни изчисления T&L не използат напълно тези хардуерни възможности на графичните карти, или с други думи, използват в сцената точно толкова полигони, както и при система без поддръжка на геометричен копроцесор, тогава няма никакъв смисъл да се купуват карти с геометрични копроцесори. И наистина, защо да купуваш карта с геометричен копроцесор, ако през есента на 2000 година ще ни предложат ново поколение подобни карти. В такъв случай на преден план действително ще излязат картите серия Voodoo5, защото те предлагат на потребителя възможности, които той не може да използва веднага, при това както в новите, така и в старите игри. Става дума за T-Buffer, и по-точно за неговия главен ефект - full scene anti-aliasing (FSAA). Но нещата далеч не се изчерпват само с FSAA.. T-Buffer също позволява на хардуерно ниво да се реализират маса специални ефекти, които широко се използват в киноиндустрията. Прилагането на тези ефекти изисква поддръжка и в интерфейсите, докато в същото време хардуерната FSAA е съвсем прозрачна за приложенията и API. **Н**ай-общо казано, чакат ни интересни времена, когато ще се наложи да правим избор и да плащаме за избора си от собствения си джоб. **А**ко 3dfx беше анонсирала поддръжка на хардуерните изчисления T&L в своите нови продукти, ситуацията с поддръжка на геометрични копроцесори в приложенията можеше съществено да се измени. Това изменение би могло да бъде в посока ускоряване на поддръжката на геометрични копроцесори. Засега ни остава да се надяваме на това, че NVIDIA и S3 ще имат достатъчно сили и красноречие, за да убедят разработчиците и издателите на игри да използват възможностите на новите ускорители на хардуерни изчисления T&L. **А**ко говорим за цени, може още веднъж да се подчертае, че обявените цени на картите Voodoo5 изглеждат доста завишени и малко плашат. От друга страна, спомнете си цените на картата Obsidian2 X-24 от Quantum3D, на която се използоваха два чипсета Voodoo2 в режим SLI. Тази карта струваше $650, а на нея имаше само 24 Mb локална видео памет и само два чипсета Voodoo2. Ако картите от серия Voodoo5 си струват парите, то те ще се купуват. Още повече, че нищо не пречи на 3dfx да свали цените, за да спечели повече купувачи. **З**асега ни остава да чакаме отговори на въпросите, като събираме пари и чакаме появата първите реални карти на база VSA-100.

Voodoo Man

16 bit textures



32 bit textures







Инцидентът Roswell

Тази мистериозна катастрофа е базова в почти всички информационни източници и организации, занимаващи се с контакти от трети вид. В американския печат наскоро дори излязоха данни от независим журналистически екип, натъкнал се на доказателства, че останките от летящия обект, разбил се над Roswell, са използвани при секретни военни разработки в заводи за свръхмодерни технологии в САЩ.

ИСТОРИЯ

През лятото на 1947 над територията на САЩ са наблюдавани множество неидентифицирани летящи обекти. В началото на юли над щата Ню Мексико се разразява страховита лятна буря със светкавици. Собственикът на малко ранчо в покрайнините на градчето Roswell г-н Brazel оседлава коня си и със сина на съседите си Floyd и Loretta Proctor отива да провери какво е станало с овцете след жестоката нощна буря. По пътя Brazel съзира отломки от нещо подобно на огромен самолет. Парчетата наподобяват метал и са разпилени върху сравнително голяма площ. При по-внимателен оглед фермерът открива, че в обхвата на разхвърляните отломки се е образувала плитка яма с дължина стотина фута. Brazel е поразен от отломките. Влачейки, той закарва едно по-голямо парче от това, което все още не може да разбере какво е, в навес наблизо. А със себе си взема други по-малки късчета, за да ги покаже на съседите Proctors. След като разглеждат необичайните неща, те са първите, които подхвърлят версията за останки от НЛО или за секретен правителствен експеримент. Съветват Brazel да уведоми местния шериф. Съседът е малко опърничав, но след два дни все пак пали колата, отива в близкия град Roswell и съобщава за инцидента на шерифа George Wilcox. Той, от своя страна, уведомява местното бюро на военното контраразузнаване и по-точно Jesse Marcel, майор от разузнаването на САЩ. Следва моментално отцепване на местността и разчистване на останките.

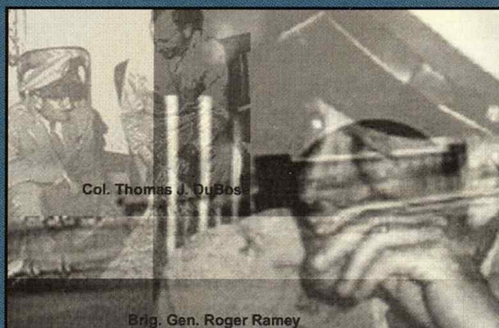
БЛИЗКИ СРЕЩИ

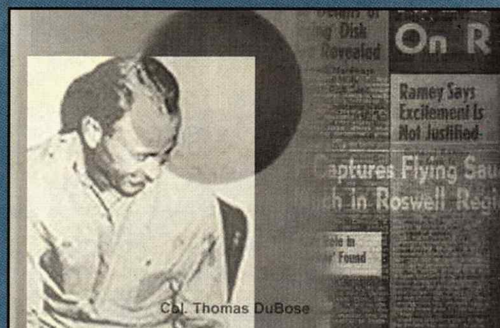
На 8 юли 1947 в пресата излизат съобщения, че в околностите на Roswell са открити останки от НЛО. Журналистите се базират на данни, получени лично от генерал William Blanchard, командир на подразделението, осъществило прочистването на местността. Буквално часове след оповестяването на "шок-новината" тя официално е опровергана. Военните специалисти от спецзвеното (номер 509) объркали останките на катастрофирал метеорологичен балон с останки от НЛО. Междувременно младият специалист по балсамиране Glenn Dennis, работещ в моргата на Roswell, е потърсен от моргата на близката военна база. Главния офицер иска от него информация как да се консервират органични останки, които са били изложени в продължение на няколко дни на метеорологични влияния, така че тъканите да се запазят възможно най-добре. Glenn Dennis отива до военната болница същата вечер и вижда останки от нещо, наподобяващо метал - в задната част на една от линейките на базата. Опитва се да влезе в болницата, за да се срещне с позната медицинска сестра от персонала. Военната полиция му отказва достъп до сградата и го отпъжда. На следващия ден той все пак се среща с въпросната сестра. Тя разказва за странни тела, които се намират в моргата, и му ги рисува върху медицинска рецепта. Няколко дни след това сестрата е преместена в Англия и оттогава за нея не се знае нищо. Както твърдят изследователите Don Schmitt и Kevin Randle в своята книга "История на катастрофи с НЛО", ВВС на САЩ са следели неидентифициран летящ обект над щата Ню Мексико с радари в продължение на четири дни. В нощта на 4 юли 1947 радарите за последно са засекли обекта на около 30-40 мили северозападно от Roswell. Един от многото очевидци на инцидента в небето над Roswell, William Woody, си спомня, че заедно с баща си е бил навън през тази тайнствена юлска нощ и двамата забелязали пурпурно сияещ обект да се разбива в земята. Няколко дни по-сетне Woody и баща му опитали да потърсят точното местонахождение на катастрофата, но ги спрял военен патрул, тъй като областта била отцепена за военни маневри.



ПОЛУОФИЦИАЛНО

Първият офицер от военното разузнаване на САЩ, заел се със случая, докладван от шерифа Wilcox, е майор Jesse Marcel. По заповед на генерал William Blanchard му е поверено да разследва инцидента. Той и старши агентът от контраразузнаването капитан Sheridan Cavitt се отправят към ранчото на Brazel и разглеждат отломките, домъкнати от ливадата. На 7 юли 1947 майорът предприема първия си оглед на местността на инцидента. Той си спомня, че "сцената", която се разкрива пред него, го навява на мисълта за мощна експлозия на нещо, което не може да класифицира. А познанията на майора в областта на различните ракети, снаряди, балони и т.н. са доста широки. Експерт е и едва ли ще сбърка останките от авариpал метеорологичен балон с НЕЩО, което по собствените му думи никога дотогава не е виждал. Cavitt и Marcel подробно изследват местността и определят приблизителната посока и ъгъл на падане на летящия апарат. Според Marcel останките са разпилени върху огромна площ, почти миля дълга и няколко десетки метра широка. Сред останките преобладават парчета, наподобяващи метални отломки. Майорът изпробва няколко от тях с пламъка на запалката си, за да види дали горят. Оказват се незапалими. А освен това не могат да бъдат строшени с ръка. Освен металоидните отломки, Marcel открива и парчета с лекотата на стиропор (той тогава още не съществува), но изключително яки и приличащи на смес от метал и пластмаса. Никое не е по-дълго от 70 см., а по някои от тях има неразгадаеми символи и знаци в два цвята. Майор Marcel напълва багажника на колата си с отломки и

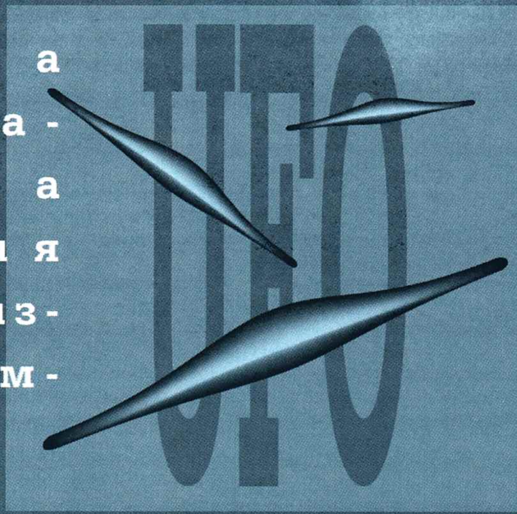






Захванахме тази рубрика в #15 на MG и я продължаваме, когато можем. Този път се мъчим да хвърлим малко светлина върху една от най-дискутираните катастрофи на летящ обект с извънземен произход. Информацията по случая е крайно противоречива, а военното контраразузнаване на САЩ, ЦРУ и ФБР са се постарали да засекретят или да заличат в голяма степен данните около инцидента в Roswell.

Една провалена мисия на извънземни???



решава да се отбие в къщи, за да покаже и на семейството си изумителната находка. Както самият той твърдял, подобно нещо не можело да се види никъде. "Не знаех какво всъщност събирахме на тази ливада... Това не бяха отломки от самолет, балон или какъвто и да е експериментален летателен апарат... Виждал съм ракети, балони, цепелини. Тези останки определено не бяха от нещо познато ми дотогава, пък и до днес." Ето какво си спомня под хипноза синът Marcel-младши през май 1990. "Татко ме събуди късно вечерта, за да му помогна да внесем в къщи кашони с отломки. Разпръснахме странните парчета по пода в кухнята. Не бях виждал подобни материали. По някои отломки имаше някакви надписи в лилаво. Знаците бяха със странни геометрични форми, някои от тях наподобяващи листа на дървета." Тези знаци са блестящо лилави и доста дребни според Jesie Marcel. Той разказва също, че баща му е бил много развълнуван същата вечер и твърдял, че това са останки от НЛО. В 11:00 на следващия ден Walter Haut, офицер от базата в Roswell, отговарящ за връзките с обществеността, разпространява комюнике, което му е наредено да предостави на средствата за масово информация. Копия от това съобщение са предадени на двете местни радиостанции и редакциите на местните вестници. В 14:26 историята вече се раздухва в ефир: "От местната база на ВВС съобщиха, че са открити останки от летяща чиния." Моментално в базата завалява порой от телефонни обаждания от цял свят. Дежурният офицер лейтенант Robert Shirkey дава уклончиви отговори, но междувременно съобщава нагоре по командната верига за страхотния интерес и напор на журналистите. Налага се самият командир на базата да посети местността, където са открити останките, за да "проведе по-подробни изследвания". В същото време се поддържа версията, че той е в отпуск и до завръщането му се отказва всякакъв достъп на акредитираните журналисти. Намесва се и командващият на Осми военновъздушен флот на САЩ генерал Ramey. Той заповядва веднага да му бъдат доставени намерените останки и те да се ескортират лично от майор Marcel. Изпълнявайки заповедта, майорът товари в метални контейнери остатъците, отделяйки някои за мостра пред генерала. Години по-късно Marcel разказва пред Walter Haut какъв "номер" му погажда висшестоящия командир. При пристигането си оставя в кабинета на главнокомандващия контейнера с мостри. Извикват го в съседната командна зала, за да покаже на колегите от щаба точното местонахождение на инцидента на картата на Ню Мексико. Когато се връща в кабинета на Генерала, вътре гъмжи от журналисти, но вместо оставените преди малко от него отломки, на пода има парчета от метеорологична сонда (балон). В този момент е направена и известната днес снимка на Marcel пред отломките от метеобалона в кабинета на генерал Ramey. Ей така, а може би и с по-хард средства, на майора е "внушено", че е сбъркал останките на метеорологичния балон, като ги е взел за остатъци от НЛО. Години по-късно бригадният генерал Thomas DuBose, началник-щаб на Осми ВВФ, споделя: "Всичко беше изфабрикувано, за да се затвори устата на журналистите и да се прикрие естеството на случая. Така ни беше наредено да представим нещата пред обществеността. Ние просто изпълнихме заповедите."


Roswell Daily Record

RAAF Captures Flying Saucer On Ranch in Roswell Region

Claims Army is Stacking Courts Martial

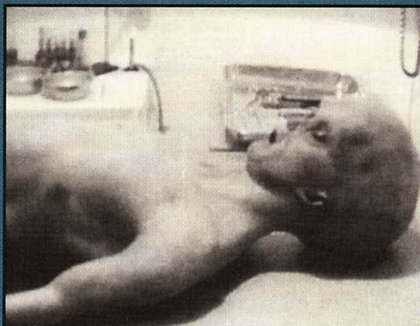
House Passes Tax Slash by Large Margin

No Details of Flying Disk Are Revealed

ВЪПРОСИ, САМО ВЪПРОСИ

От този момент натаък военните и агентите на разузнаването правят всичко възможно, за да убедят медиите, че става въпрос за чиста метеорология, а не за катастрофирала летяща чиния. "Намереното в околностите на Roswell са останки от метеорологична сонда" гласи официалната позиция на Пентагона. Защо тогава:







? военните стриктно охраняват в продължение на седмици тази локация и не допускат "външни лица" до мястото на инцидента.

? на човека, пръв открил останките, Mac Brazel, му е внушено да отбягва представителите на медиите и да не отговаря на техните въпроси. При това му е втълпено, че е открил отломки от балон. Съседите и приятелите му от съседните ранча (Bud Payne, Jud Roberts и Walt Whitmore) помнят, че дълги години той отклонява интереса им към това, което намира в прословутата лятна сутрин на 1947. И оттогава става мълчалив и затворен - нещо абсолютно нехарактерно за предишния Mac.

? официално лансираната версия за инцидента е подкрепена от почти всички големи средства за масово осведомяване в САЩ. Вижте колко тъпо звучи опровержението, което "The Las Vegas Review Journal" поднася на своите читатели: "Съобщенията за летящи чинии и други НЛО, разсичащи небесата над щата Ню Мексико, се разбиха безславно, след като висшестоящи офицери от ВВС и военното разузнаване опровергаха категорично слуховете за намерени останки от летящ диск с извънземен произход край градчето Roswell".

? в други съобщения в пресата от онова време се съдържат недвусмислени намеци, че командването на Пентагона е взело сериозни мерки за "смъмрянето" на някои служители, позволили си да разпространяват неверни слухове.

Така де, защо? Всъщност, защо въпреки усилията на военните и разузнавателните служби инцидентът в Roswell остава в историята като сериозен контакт от "трети вид"?

-GM-

OVER CLOCK

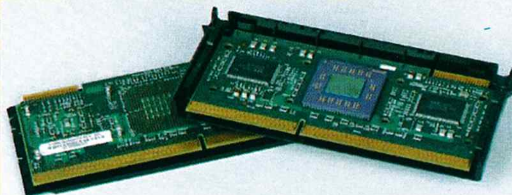
Терминът overclock описва процеса при който даден процесор работи на по-висока тактова честота от тази, за която е предназначен фабрично. Идеята скрита зад overclock-ването е да се увеличи производителността на системата при минимална цена. В голяма част от случаите единственото, което трябва да се направи е да се сменят няколко джъмпера на дънната платка, за да заработи системата по-бързо, а в други случаи трябва да се променят част от сетингите в BIOS-а. В миналото overclock-ването не представляваше нищо повече от това да се увеличи тактовата честота на процесора до тази на следващия модел (например от Pentium 120MHz до Pentium на 133 MHz). Сега при възможностите, които предлагат новите дънни платки overclock-ването става по напълно различен начин: можете да променяте работната честота на дъното и по този начин да променяте скоростта на процесора до стойности, които официално не съществуват. Този нов начин на overclock-ване води до значително по-висока производителност, в сравнение с класическия начин. Той дори ви дава възможността да увеличите скоростта на най-бързия процесор от дадена серия (например скоростта на Pentium 200 може да се вдигне на 250 MHz! а скоростта на Pentium Pro 200 - на 233 MHz). Естествено възниква въпроса дали overclock-ването не е вредно за процесора!?! Въпреки че има слухове за милиони повредени процесори и други компютърни компоненти, в повечето случаи overclock-ването е абсолютно безвредно. Разбира се има някои основни правила, които трябва да се вземат в предвид, за да работи безпроблемно overclock-натата система. Процесорът може да бъде повреден от, така наречената - "електромиграция". Този процес се наблюдава върху части от процесора, които работят при много висока температура и може да нанесе постоянна повреда на чипа. Въпреки че това звучи малко страшно не се панирайте! Важно е да вникнете в същността на нещата. Процесорите са предвидени да работят при температури между -25 и 80 градуса по Целзий. Има много начини, чрез които да държите температурата на процесора ви под 50 градуса, което всъщност е една идеална работна температура за всеки процесор. Освен това не забравяйте, че "електромиграцията" не уврежда незабавно чипа. Това е един сравнително бавен процес, който в някаква степен (по-голяма или по-малка) скъсява живота на вашият процесор, когато се работи при много висока температура. Нормалният живот на един процесор е предвиден да бъде около 10 години. Естествено при днешните темпове на развитие на компютърните технологии никой не би използвал един процесор в продължение на този период. Дори повечето геймъри се стремят да сменят процесорите си на няколко месеца (естествено според финансовите си възможностите), затова смятам, че проблема с електромиграцията не трябва да ви притеснява особено много. Важно е да запомните, че охлаждането е основната ви задача, за да протече успешно процеса на overclock-ване и ако я изпълните правилно процесорът ви ще работи производително и ще живее дълго. Никой не обича, когато системата му блокира, особено ако това се случи в професионална бизнес среда. В някой случаи блокирането на компютъра може да има доста сериозни последствия. Факт е, че overclock-ването увеличава възможността от системни грешки. Но това е само възможност, а не непременно правило, затова след като сте overclock-нали машината задължително трябва да я подложите на няколко сериозни теста. Ако тя се справи с всички тестове, значи всичко е наред и вече спокойно можете да вършите сериозна работа на компютъра ви. Една много добра програма за тестване на машини е SyssoftSandra, чието демо пуснахме в MG CD #20. Досега ставаше дума само за процесорите на Intel, но освен тях съществуват и процесори на AMD, Cyrix и IBM и е редно да разгледаме как стои въпроса с тяхното overclock-ване. Понеже AMD, Cyrix и IBM винаги са изоставали от Intel по производителността на процесорите си, те трябва да ги продават с възможно най-добрите спецификации. Например когато Intel произвеждат чип на Pentium II те не се интересуват от това дали той ще работи на 366, на 400 или 433 MHz. Поради дизайна и голямата производителност на чиповете ще има достатъчно, които да работят на всяка една от трите честоти като това съвсем не е максимума на всеки един процесор. От друга страна, за да успеят да бъдат конкурентни на Intel - AMD, Cyrix и IBM винаги изцеждат максимума на всеки един от своите процесори. По този начин те постигат по-ниска цена за сходна на Intel-ските процесори производителност, но за съжаление поради тази причина всички тези процесори работят на много по-висока температура отколкото Intel-ските. Въпреки че при новите процесори на AMD, Cyrix и IBM е постигнат значителен напредък от гледна точка на температурата, моето мнение за тях се запазва. А то е, че тези процесори са вече overclock-нати на оригиналната им скорост и затова тяхното по-нататъшно ускорение се оказва практически невъзможно. Само много малък процент от тях стават за overclock-ване и при тях разликата между скоростта на процесора преди и след процеса е много малка. Затова ако смятате да си купите евтин процесор (на AMD например) и след това да го overclock-нете, вземете в предвид горните факти или се посъветвайте със специалист, защото в 99% от случаите няма да успеете. Моят съвет е да си купите нещо Intel-ско, например Celeron 400 MHz и без много замисляне да го подкарате на 500 MHz (или Celeron 433 MHz, който върви перфектно на 550 MHz). За да протече успешно има някои хардуерни изисквания, които са много важни и не трябва да бъдат пренебрегвани в никакъв случай!!!



Към процесора:

Досега Intel са произвеждали най-надеждните процесори, следователно вероятността от успешно overclock-ване при тях е най-голяма. Най-откровено ви съветвам ако имате процесор на AMD, Cyrix или IBM да си спестите главоболието и да не се опитвате да го overclock-вате. От огромно значение е да имате добър процесор, който да не е overclock-нат фабрично!

Към дънната платка:



Качествената дънна платка е от огромно значение за успешно overclock-ване! Поради факта, че overclock-натия процесор произвежда по-малко "чисти" сигнали, всеки дефект или нестабилност на дъното ще доведе до блокиране на системата. Обратната ситуация също е възможна - overclock-натия процесор е по-чувствителен към нестабилни сигнали от страна на дъното и ще блокира ако то не е в състояние да подава "чисти" сигнали към него. Затова винаги избирайте качествено дъно, въпреки че е малко по-скъпо! Трябва внимателно да прецените как ще извършите overclock-ването - дали ще се спрете на работна честота на дъното от 66 MHz или на по-голяма. Това е много важно, защото при повишаване на тактовата честота на дъното, фактически overclock-вате всичко свързано на него. В този случай ако се получи срив в системата той не се дължи непременно на процесора ви. Възможно е ако имате некачествена видео карта, тя да не работи правилно при по-висока скорост на дъното. В този може да се използва следния дребен трик: ако пуснете дъното да работи на 100 MHz (или повече), тази честота ще се използва единствено от процесора, а всички останали компоненти ще работят на стандартните 66 MHz. Отделен въпрос е дали процесорът ще издържи, но все пак това е още един шанс. Освен това запомнете, че при по-бърза тактова честота на дъното производителността на машината е по-голяма. Тоест ако имате например процесор Pentium II 300 MHz, който работи на 3x100 MHz, машината ви ще заработи по-бавно ако се опитате да го подкарате например на 333 MHz. Това е така, защото в този случай дънната платка ще работи на 66 MHz и ще се забави цялостната производителност на системата, въпреки че процесора ще работи на 333 MHz. Хубаво е дънната платка да поддържа голям диапазон на електрическото захранване на процесора. Минималните изисквания са 3.3 и 3.45 волта за STD и VRE захранване. За процесори на AMD от серията K6 ще ви трябва поддръжка на, така нареченото "разделено захранване" (split voltage). Но тези неща не трябва да ви притесняват особено, защото повечето нови дъна поддържат огромен диапазон от захранвания през стъпка от 0.1 волта. Ако пък дъното ви предлага дори по високо напрежение от 3.45 волта трябва да сте щастливи, защото това може да се окаже последният трик, който да накара процесора ви да работи правилно overclock-нат.

Към оперативната памет:

Тази тема също е огромно значение за успешното overclock-ване. Трябва ви добра памет ако смятате да работи на тактова честота на дъното по-голяма от 66 MHz. Въпреки че 72 pin-овите памети са почти отживелица, за техните собственици ще кажа, че скоростта им е от второстепенно значение. На първо място е марката!!! Може една 45ns памет да работи по-нестабилно от 60ns или дори 70ns! Затова избирайте само качествена EDO памет! За останалите проблемът не е толкова сериозен. 168 pin-овия SDRAM върви перфектно на 75 и на 83 MHz, а за по-големи скорости на дъното са предвидени паметите pc100 и pc133.

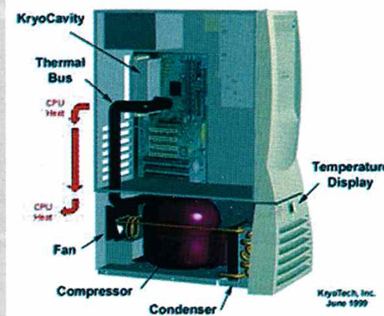
Към охлаждането:

Въпреки че вече го казах няколко пъти ще го отбележа отново: охлаждането е изключително важно!!! Ако сте успели да стартирате машината с overclock-нат процесор и тя е блокирала след първите няколко минути, най-вероятно това се дължи на недостатъчно охлаждане. Не си мислете, че стандартното охлаждане може да свърши качествено тази работа. То е предвидено единствено, за да държи температурата на процесора в границите на допустимото при НОРМАЛЕН РЕЖИМ НА РАБОТА!

-GM-

Сега за завършек ще направя кратко резюме на процеса на overclock-ване:

1. Изключете компютъра, отворете го, вземете ръководството на дънната платка
2. Ако не знаете какъв точно е процесора ви, свалете го и проверете надписите по него. Ако е необходимо запишете си част от данните. Не забравяйте да го поставите отново на мястото му :)
3. Проверете текущата тактова честота по джъмперите на дъното, проверете умножаващият коефициент, сравнете ги с тези в книжката
4. Проверете джъмперите, които конфигурират захранването на процесора, сравнете ги с дадените от книжката на дъното и с надписа на процесора
5. Помислили ли сте за ново по-добро охлаждане. Ако сте - поставете го
6. Променете джъмперите, които определят скоростта на дъното и/или умножаващия коефициент
7. Проверете дали всичко е OK, дали не сте забравили някой джъмпер или не сте го поставили неправилно
8. Стартирайте компютъра
9. Стигнахте ли до BIOS-а?
10. Ако сте успели отидете на 13
11. Изключете компютъра и променете джъмперите за захранването на процесора на по-високо напрежение (ако е възможно, разбира се)
12. Ако все още не можете да достигнете до BIOS-а, забравете за overclock-ване до тази скорост
13. Променете сетингите от BIOS-а до правилните стойности
14. Достигнахте ли до пълно зареждане на операционната система?
15. Ако сте успели, започвайте тестовете (Препоръчвам ви SyssoftSandra, като е ви препоръчвам да преминете през възможно най-тежките тестове, защото е по-добре да откриете грешките веднага!)
16. Ако не сте успели, опитайте 11 или проверете охлаждането. Пробвайте и с по-консервативни memory timing-и в BIOS-а. Това означава да увеличите wait sate и read/write циклите на оперативната памет. Ако след това успеете да преминете всички тестове (благодарение на по-солидно охлаждане или други причини) не забравяйте да увеличите отново производителността на паметта. В противен случай какъв е смисъла на overclock-ването, след като достъпа до паметта ви е бавен?
17. Ако всичко работи добре - честито! Успели сте! Ако не, опитайте отново 11 и проверете охлаждането
18. Не променяйте захранването на процесора към по-висок волтаж освен ако не ви се налага, защото по-високо напрежение прави чипа още по-горещ
19. Никога не забравяйте: охлаждането е от първостепенно значение!!!



Нещичко за демата в MG CD#2



ALLEGIANCE

Microsoft Research / Microsoft
ЖАНР: Екшън
ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: Пролетта на 2000

Ако сте си мечтали да пръскате мозъците на вашите противници в дълбокия космос, ето една идеална възможност. Поради успеха на такива заглавия, като Ultima Online и EverQuest, все повече създатели на компютърни развлечения се прицелват във все по-капацитетни и обемни мултиплейъри, които предлагат часове онлайн игра. Microsoft се опитват да пренесат мултиплейър жанра в дебрите на космоса с новата си космическа авантюра Allegiance, една екшън игра, която идва непосредствено след и в голяма степен доразвива концепциите заложени в предишния амбициозен проект на фирмата - ролевата игра, Asheron's Call. За да могат да привлекат както заклетите, така и случайните геймъри софтуерния гигант ще предостави безплатен достъп до специален сървър за играта. В новия спейс екшън ще откриете 3 уникални цивилизации, 18 вида бойни космически кораби, 20 типа оръжия, огромна космическа станция. Allegiance предлага на любителите на звездни битки незабравими и вълнуващи приключения в далечни галактики, където водите избраните от вас звездни флотилии в масови, епични битки. Играта включва няколко нива, като в началните летите самостоятелно и участвате в множество космически сражения. Впоследствие командвате бойна ескадрила от още няколко пилота, като се грижите за цялостната й подръжка, купувате нови части, оръжия и екипировка. Действието се развива в изцяло триизмерна вселена и графиките и контрола са върховни. Това което прави Allegiance толкова специална е смесицата от всички елементи, които се харесват в стратегиите в реално време с дивите и неограничени възможности за екшън от космическите симулации. Спомнете си игри, като Air Warrior или Warlords, но с продължителността на Втората Световна война, с динамично променящо се съотношение на силите, нова авио-технология и мощни прецизни оръжия. Представете си всичко това в един междупланетен конфликт и ще получите обща представа що за игра е Allegiance. Започвайки като единствен воин с ограничени ресурси, вие постепенно разширявате икономическата си база, разработвайки нови находища и инвестирайки в развитието на изследователска дейност и нови технологии, като в последствие ще командвате голяма група пилоти, задавайки им най-разнообразни задачи, от охрана на ваши станции и сонди, до атака срещу вражески инсталации с помощта на мощни ядрени оръдия, които са в състояние да превърнат и най-масивната конструкция в космически прах.

KA-52: Team Alligator

Simis / GT Interactive
ЖАНР: Симулация
ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: Април 2000
/За подробности виж MG#19/

На всички любители на хеликоптерни симулатори, на които им е писнало да летят на Американски хвърчила се отдава уникална възможност да пилотират легендарния танко-унищожител Ka-52 Team Alligator. В тази игра можете да седнете зад командния панел на този "чопър" и да изпробвате възможностите му във въздуха. Играта е подобна на излезлите досега симулатори на хеликоптери на въоръжение в армията на САЩ като например AH-64A Apache, AH-64D Longbow и RAH-66 Comanche, само че този път е моделиран един Руски "трепач" Ka-52 с кодово име "Alligator". Фирмата производителка Simis, е същата която направи превъзходната серия Team Apache. Макар и детайлите за Руското чудовище създадено в дизайнерското бюро на Камов са доста оскъдни, играта пресъздава много подробно двуаксиалния контра-ротативен двигател, както и екипировката на пилотските кабини снабдени със "нула - нула" близнашки, катапултови седалки и радарната инсталация, която е последен писък на модерните авио-технологии. Като добавим към всичко това и внушителният арсенал от оръжия, играта найстина ще се хареса на любителите на хеликоптерни симулации. Освен всичко друго името Simis е гаранция за изключителен професионализъм и реалистично пресъздаване на летателната бойна машина.

IMPERIUM GALACTICA 2: ALLIANCES

Digital Reality / GT Interactive
ЖАНР: Военна стратегия
ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: Януари 2000
/За подробности виж MG#19/

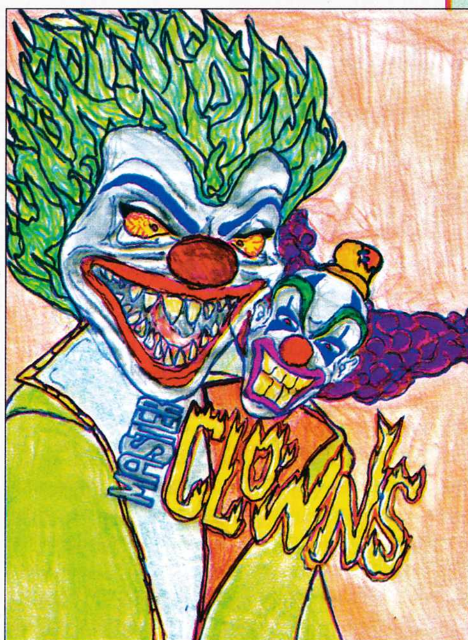
Вътрешният свят на тази игра е разнообразен и наситен със силни преживявания. Почитателите на космическите войни напоследък не са се радвали на нещо ново в този жанр. Imperium Galactica II ще ги зарадва приятно. Космическа история, но значително по-различна от наводнилите напоследък пазара звездни стратегии представящи космическото пространство като двуизмерна плоскост. Или ако в някои от тях космосът беше представян по-правдоподобно, то както един от създателите на Star Trek II: The Wrath of Kahn, Spock отбелязва: "Главният герой, Kahn е ограничен в двуизмерни тактики, което пък позволява на противника му Kirk да маневрира през неговите сили. Въпреки че, игри като Ascendency и в известна степен Star Wars: Rebellion се опитаха да доведат космическият бой до нови висоти, използвайки осите на триизмерното пространство x-, y-, и z-, то ефекта, който преследваха не беше постигнат стопроцентово. Място за безпокойство няма, тъй като това лято на пазара ще се появят няколко наистина добри космически стратегии, които ще влеят свежа кръв в този повяхнал напоследък жанр. Първата от тях -Homeworld, за която се вдигна доста шум се подготвя вече няколко години. Втората обаче не е толкова известна, което в никакъв случай не я прави по-малко добра. Става въпрос за продължението на Imperium Galactica, едно амбициозно заглавие, което предлага много нови елементи и със сигурност ще привлече вашият интерес. Както повечето игри на тази тема от онова време Imperium Galactica беше построена в традиционния стил: изследвай, разширявай, експлоатирай и унищожавай враговете. Започвайки от една единствена планета вие започвате с изграждането на флотилии и започвате да проучвате и завладявате галактиката. След това изграждате колонии и завладявате колониите на своите противници, като изпращате щурмови флоти. Определено слабост на първата Imperium Galactica, която я постави в незавидно положение спрямо подобната Master of Orion II беше че на самата планета, която искахте да завладеете вие нямахте контрол над вашите сили, а просто наблюдавахте една не-интерактивна битка. В Imperium Galactica II, тези проблеми са изчистени и играта е едно истинско интерактивно забавление. Интересна подробност е че това заглавие беше разработено в Унгария и в него определено има много свежи и иновационни разработки.



Рубрика **MADE in BG** - се съставя изцяло по Ваша идея и по Ваши материали. Как можете да участвате в нея? Очакваме Вашите материали да са свързани по някакъв начин с компютрите (конзолите) и игрите за тях (желателно, но не и задължително условие). Ето няколко примера: **нови нива/мисии за игри, музика, рисунки, шаржове на герои от игри и други из областта на computer art and games**. Вашите произведения изпратете до редакцията на: CD-та, дискети, касети, E-mail, HDD, та даже и на най-обикновен лист хартия, ще можете да ги откриете в MG CD или в рубриката MADE in BG във **Вашето списание**.

P.S. Заповядайте с Ваши открития и в рубриките NoExit и Tips&Tricks !!!

GМаниак



George Stobbart, Балчик



Николай Тошев, Пловдив



Андон Рангелов, Пловдив



Елеонора Петрова, Сливница

TIPS & TRICKS

FRAMED

Натиснете **C** + **[Плюс от клавиатурата]**, за да активирате cheat-овете. Сега натиснете някой от изброените по-долу клавиши, за да активирате съответния код. 100% здраве - **[F1]**; Прибирате различни предмети - **[F2]**; Посещавате което и да е място - **[F3]**; На Display се появява настоящото ви местоположение - **[F4]**

LEGO ROCK RAIDERS



В главното меню изпечатайте следното: **LRRWARP** - Достъп до всички нива; **LRRMONTY** - Всички хора се превръщат в Рок чудовища; **LRRVE** - Получавате достъп до всички коли

MYSTERY ISLAND

Изпишете следните кодове (по време на играта): **MRBIONIC** - Повече сила; **MRPOLO** - Висок скок; **MRTOUGH** - Непобедим; **MRSPEED** - Бързо бягане; **MRGOD** - Неограничен брой животи



LE MANS 24 HOURS

Всички кодове, които ви предоставяме трябва да се вкарат в прозорчето за име на шофьора / Drivers Name /. Ако сте ги изписали правилно, екрана примигва неколкократно и се "напуква". Някои от тези cheat-ове ще ви заведат автоматично до някой начален за състезанието screen, така че не се безпокойте. От този момент нататък приемайте LM като еквивалент на "Le Mans mode" и AM като "Arcade Mode": **ALLTHECARSNOW** - Всички коли са в AM; **ALLTRACKSPLEASE** - Всички писти са в AM; **ENDOFFERS** - Всички коли; **LEMANSOFFERS** - Избираш от всички GT1, GT2, и т.н. в LM; **MAKEITPEASY** - Състезаваш се една обиколка в LM, останалите коли имат сериозни проблеми; **MAKEITNORMAL** - Включваш MAKEITPEASY Cheat; **TOYOTA1999** - Състезаваш се за отбора на Toyota; **1999AUDI** - Таен прототип на Audi; **19BMW99** - Таен прототип на BMW; **DEBORALM** - Таен Debora Racing Team; **DEBORACING** - Състезаваш се за Debora Racing Team в LM; **1999CHEATCARS** - Всички тайни прототипи на GT1 и GT2 коли

Скъпи читатели, вече имаме възможността да публикуваме чиитове по ваше желание в рубриката TIPS&TRICKS. Очакваме вашите предложения на познатия ви редакционен адрес или на нашия e-mail.

FORCE 21



Ако искате да активирате измамите натиснете [Enter], за да ви се отвори prompt прозорец, в който изпечатвате един от следните кодове, след това отново [Enter], за да активирате съответната cheat функция. Алтернативен поглед - **Stratperspective**; Централна камера фокусирана върху избран обект - centermass; Промяна на синя светлина - **ambb**; Смяна на зелена светлина - **ambg**; Смяна на червена светлина - **ambr**; Контрол върху максималната височина на камерата - **maxheight**; Контрол върху максималния наклон на камерата - **maxpitch**; Контрол върху минималната височина на камерата - **minheight**; Контрол върху минималния наклон на камерата - **minpitch**; Удар върху първото транспортно средство на срещуположния взвод - **Hurt**; Изключване на хоризонта - **seattle**; Изключване на victory check - **novictory**; Изключва ефекта на командирите - **commanders**; Показва текущите RGB ambient light values - **Amb**; Показва параметрите на кадъра - **fps**; Показва запаметените данни - **soundbytes**; Изход към windows - **exit**; Най-голямото разстояние до мъгла - **farfog** < цифра>; Най-голямото разстояние до обекти/терен - **farclip** < цифра>; Пълен радар - **chessmatch**; Идентифициране на избрано моторно средство - **id**; Моментална загуба - **hasselhoff**; Моментална победа - **Gameoverman**; Убива няколко неприятелски единици - **killenemy**; Изписва набелязаните цели - **targetlist**; Заковава противниковите части на място - **chillout**; Маркира всички танкове с жълто триъгълниче - **neon**; Маркира вашите сгради и танкове с жълто квадратче - **Avatar**; Най-близкото разстояние до мъгла - **nearfog** < цифра >; Най-близкото разстояние до обект/терен - **nearclip** < цифра >; Текстурите по тактическите карти изчезват - **grid**; Замърсени небеса - **london**; Премахва дърветата - **amazon**; Разкрива позициите на неприятеля - **ispy**; Сканира всички модели до х пъти от оригиналния размер - **scalemodel** <0-255>; Ускорение - **Scaleacceleration** <0-255>; Насочва синия спектър на светлината - **dirb** < цифра >; Настройва височината на камерата - **cameraheight** < цифра >; Насочва зеления спектър на светлината - **dirg** < цифра>; Настройва скоростта на пътуване - **scalespeed** <0-255>; Настройва скоростта на въртене - **scaleturn** <0-255>; Вие и неприятелите ставате непобедими - **polytheism**; Неизвестен - **Implines**; Трика за унищожаване на танкове трябва да бъде повторен неколкократно, за да се унищожат напълно неприятелските танкове.



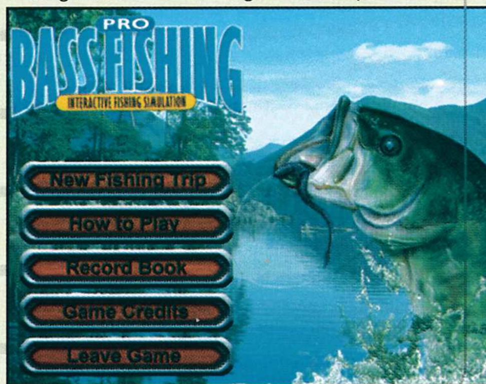
PANZER COMMANDER

*Внимание! Настоящата процедура включва редакция на файлове от играта. Ето защо е необходимо да си създадете копие (backup copy) на файла преди да продължите. Използвайте текстови редактор, за да редактирате "**panzer.ini**" файла в директорията на играта. Добавете стринга "**TestCheat =True**" под "**SIM**" секцията. След това въведете някой от следните кодове по време на игра, за да активирате съответния cheat. Унищожавате набелязаната неприятелска единица -* ***[Ctrl] + [Space] + [Delete]***; *Самоубииство -* ***[Ctrl] + [Space] + [End]***; *Печелите мисията -* ***[Ctrl] + [Space] + [F12]***; *Губите мисията -* ***[F12]***



PRO BASS FISHING

Въведете едно от следните имена, за да активирате съответната cheat функция. Ако сте набрали правелно кода, той след това изчезва. Виждаме всички риби в "Fishing" mode - ***pbxray***; *Няма късане на кордата -* ***pbpowerpole***; *Яко кълве -* ***pbsuperbait***



FORMULA 1

Използвайте някое от следните имена на запаметени файлове, за да активирате съответната cheat функция. Включва bonus track1 - ***SPEEDY***; *Променя коментара -* ***MUZFRANK***; *Lava mode -* ***ASHCAKES***; *Alien spaceship race2 -* ***INMANTWT***; *Започнете "Quick Race" след като сте се запаметили като SPEEDY, след което напуснете. Bonus track-а ще се появи на списъка за избор на писти.*



OXYD MAGNUN

Кодове за нива:

1	12315524	PRIMITIVE LAND
2	98242163	OUT THE DOOR
3	89693796	HOVER ROOM
4	12343596	CRACKS
5	93255867	SWAMP OF BALLS
6	07659199	TRY IT AGAIN
7	96549204	JAM
8	31222519	LAND OF THE DOORS
9	63343665	WHAT'S THAT
10	40222617	
11	44598444	MARBLES&MOUNTAINS
12	35787325	LASER ROOM
13	68099940	MOVING PUZZLES
14	88815926	BLACK OR WHITE
15	13236967	WHERE IS IT ?
16	24629215	PULL ME!
17	49344163	SLIDE
18	11076228	WHO'S THAT BALL
19	65670965	FLIPPER
20	27763196	
21	30124217	LASER ROOM II
22	70220598	SWAMPLAND
23	65870799	BLACK HOLES
24	20527223	SNOWLAND
25	06002006	BEACONS ON ICE
26	94254906	ONEWAY
27	86510660	HOVERDOOR
28	86993842	LAND OF IMPULSE
29	98493601	YIN-YANG
30	04496947	
31	62087948	HOOPERBALLS
32	64526776	BODYGUARD
33	58468944	FOLLOW THE LIGHT
34	14213476	PLUS & MINUS
35	76231232	CURLING
36	27333386	LIGHT PASSENGER
37	18604278	TILT
38	03298891	THE HIDDEN HOLE
39	99454196	TENNIS
40	41961156	
41	76588783	LIGHT PASSENGERS II
42	85245124	BELT DRIVEN DOORS
43	52876649	AMMUNITION DEPOT
44	50310209	ONLY BLACK
45	57899374	LAND OF THE FALLING STONES
46	13834195	CATCH THE KEY!
47	96169827	WATERSKI
48	89062821	TRAP
49	99490654	THE MAGNETIC LAND
50	39284938	
51	17129395	BIG LABYRINTH
52	70370609	DEFECTIVE DOORS
53	23326211	WOODEN PONTOON
54	95626932	GOLF
55	68165303	PULLER PATH
56	86729336	BILLIARD
57	64194675	FLY BY LIGHT
58	86223230	LIGHT & DOORS
59	64811274	WORK OR THINK!
60	80411666	
61	07993986	WATER WHEELS
62	91069662	KILLING DOORS
63	90262957	THE HUNT
64	83333677	THE RED ROOM
65	89882818	SEED MAILING
66	75562082	DEMOLITION PARTY
67	36485136	LAND OF THE BOMS
68	56988310	NO MONEY - NO FUN
69	15352071	LAND OF THE RED NOSES
70	88079866	
71	42447856	LAND OF THE RIVER MOUTH
72	27623703	TINMAN
73	67214017	SWAMP & HILLS
74	63838940	THE LONG JUMP
75	59147171	BLACKLAND
76	47682221	LAND OF THE BROKEN PIECES
77	26093418	POST OFFICE
78	11676607	SENSOR FIELDS
79	69421493	INVISIBLE DEATH
80	58632123	
81	17189650	PUSH IT!
82	53113536	PULLER MAILING
83	47640135	GRANARY
84	06979920	TURNSTILES
85	65914917	THE MALL
86	10514120	SWAMP ISLAND
87	96204636	STEEPLE
88	16550005	WOODLAND
89	17561760	MIRROR HOUSE
90	34493724	
91	99898913	CLAUTROPHOBIA
92	57587967	ISOLATION
93	08110454	SHOGUN ISLAND
94	45289502	SMITHY
95	48529617	FREE ME!
96	78059932	HALL OF MIRRORS
97	43134777	COIN IT!
98	20061737	FIVE MINUTES
99	79231045	TWIN ISLANDS
100	82705689	THE END

PANDEMONIUM 2



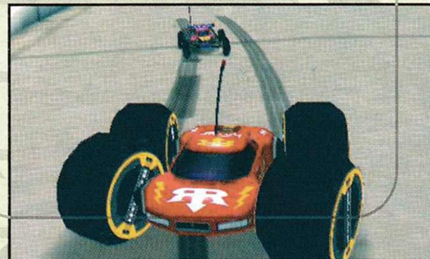
Cheat mode: Вкарайте някоя от следните пароли, за да постигнете посочения ефект. 31 живота - **IMMORTAL**; Непобедим - **NEVERDIE**; Пълно здраве - **HORMONES**; Избор на ниво - **GETACCES or OCMCKKEJ**; Оръжия - **MAKMYDAY**; Въртяща се камера - **GONAHURL**; Speed mode - **SKATBORD**; Mutant mode - **GENETICS**; Psychedelic мекстури - **ACIDDUDE**; Възстановяване на чудовищата - **JUSTKIDN**; Пароли за съответните нива:

Ниво	Име	Парола
1	Ice Prison	**EMIAGCAI**
2	Zorrscha's Lab	**OMACCBAI**
3	Hot Pants	**FAIAGCBI**
4	Stan's The Man	**FEKAGCCA**
5	Oyster Desoyster	**LGBFIICE**
6	Puzzle Wood	**LMBBIIEE**
7	Temple Of Nori	**IEBBIIGF**
8	Egg! Egg!	**KNBBIIAI**
9	Huevos Libertad!	**LGBJIICI**
10	Pipe Hous	**LOBJIIEI**
11	Hate Tank	**IGBJIIGJ**
12	Fantabulous	**FFCAGCCC**
13	Mr. Schneobelen	**FHCAGCCK**
14	Collide O Scope	**FJKEGCDC**
15	The Zoul Train	**FLKEGCDK**
16	Lick The Toad	**ADIKBIIB**
17	The Bitter End	**ADMIBIID**
18	Rub The Buddha	**MAECCBEJ**



REVOLT

На мястото за име се пише "**Carnival**" - код за всички коли. След това си избираш кола и се връщаш при мястото и пишеш "**Sadist**" - имаш безкрайни оръжия, които можеш да сменяш само със десния Shift. Кодовете за тази игра са предоставени от нашият редовен читател Любомир Митов, за което му благодарим.



-GM-

FIFA 2000: MAJOR LEAGUE SOCCER

Cheat mode: Вкарайте един от следните опционални "menu codes", за да активирате съответната cheat функция. Alien mode - **dizzy**; Bonus teams - **hooligan**; EAC pitch - **burnaby**; Glow mode- **lightsout**; Lightning mode - **sizzle**; Unlimited bankroll - **momoney**; **Черно бяла схема:** Избирате два класически отбора и започвате мач за черно бялата схема. **Оранжева схема:** Изберете класически и стандартен отбор и започнете мач за оранжевата схема. **Как да намерим Пеле:** Пеле можете да откриете в играта под No. 10 и той играе за класическия Бразилски отбор Santos ´62-´63, както и за националния отбор на Бразилия (Brazil ´58 and Brazil ´70). **Как да намерим Роналдо:** Роналдо може да бъде намерен под No. 9 и игрaе в Италианския гранд, Inter Milan и за Бразилския национален отбор. **Как да намерим Ромарио:** Romario може да бъде открит под номер No. 11 и играе за Бразилския клуб, Flamengo. **Как да намерим Юри Джоркаев:** Юри Джоркаев може да бъде открит в играта под No. 14 в Германския клуб, Kaiserslautern.





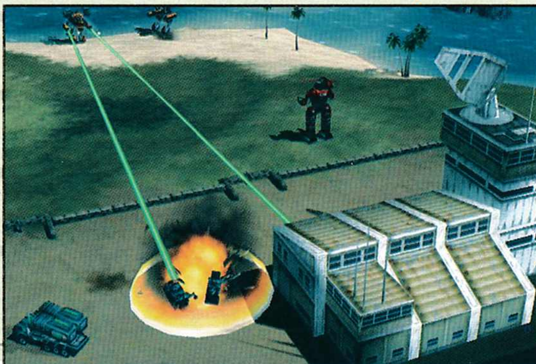
MAJESTY

Докато играете, натиснете [Enter] след което наберете някой от следните кодове: **victory is mine** - Печелиш играта; **i'm a loser baby** - Губиш играта; **fill this bag** - Печелиш 10,000 Злато; **Revelation** - Разкрива картата; **build anything** - Всички сгради; **give me power** - Всички магии; **cheezy towers** - Магиите нямат ограничение; **Restoration** - Връща ви точки; **frame it** - Забавя темпото; **grow up** - Маркира Hero Gains +5 Levels



MECHCOMMANDER GOLD

PLATFORM: PC. Активиране на Cheat code: Копирайте **windows.fit** файла (в директорията, където сте инсталирали MechCommander) и го преименувайте на **ixtlriimceourl** без разширение. Приключване на мисията - **CTRL-ALT-W**; Променяне на картата - **CTRL-L**; Допълнителни пари - в фаза Logistics Phase изпишете: **poundofflesh** - Този cheat ви дава 1000000 RP; Непобедим - в combat изпишете: **osmium** - Прави ви непобедим от вражеските танкове. Максимални умения с картечниците за MechWarriors - в combat наберете: **deadeye**; Неограничена товароподемност - в фаза Logistics Phase изпишете: **rockandrollpeople** - Отпада лимита за товар. Поправка и презареждане - в combat изпишете: **lorrie** - Поправя вашите mechs и ви връща изразходваните амуниции. Разкриване на картата - в combat пиши: **mineeyeshaveseentheglory**; Поправя всички Mech-ове в Mech Bay - в combat изпиши: **mitchlovesyou**; Спасява всички mech-ове в дадено ниво - в фаза Logistics Phase изпишете: **glennrocksthehouse** - Спасява всички разрушени до момента mech-ове. Трябва само веднъж да вкарате този код и той е активен през цялата игра. Забавен кадър - в combat наберете: **framegraph**; Неограничен брой "nuke strikes" - в combat наберете: **lordbunny**. Задръжте бутон В и кликнете с лявата част на мишката. По едно от всяко оръжие: За да получите по едно от всяко оръжие, изпишете: **hereitcomes** Ще получите по едно от всички оръжия, включително т. н. Sniper Cannon, което не се продава. Можете да набирате кода многократно за все повече оръжия. Лекувате ранени пилоти - в combat наберете: **healall**

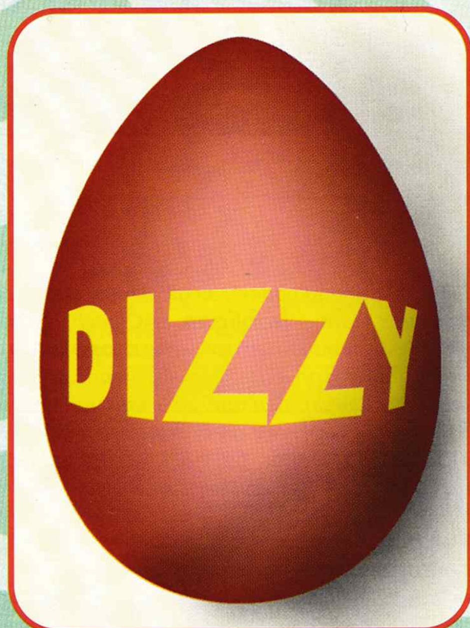




Великденски помен за яйцето

Дори ако Dizzy не значи нещо за вас, нека да го поменем и в първия ден от май да закусим с яйца. Позволени са всички начини на приготвяне, стига формата да се запази. Бъркани яйца и яйца на очи са забранени!

Имало едно време едно яйце. С крачета и ръчички, с уста и очички. Нито твърдо, нито рохко, нито дори средно. Първоначално изглеждало, че е самотно, но полека-лека към него се прибавило цяло жълтъчно-белтъчно семейство. Странното черупчесто създание се наричало Dizzy и негов създател е фирмата CODE MASTERS. *DIZZY* се появи за пръв път на екраните на компютрите през 1987 г. Сюжетът й спада към жанра adventure, който тогава беше още в пелени, тъй като осембитовите не ставаха за такива игри. Съхраняването на позиции в игрите беше мечта и първите адвенчъри трябваше да се доиграват на един път. Такава е и първата DIZZY, която внесе в аркадното море вълна от новаторства и оригинални забавления. Нейният сюжет е приказен, качествата й - прекрасно човешки, а като цяло играта е чудесно балансирана и игрална. Действието се върти около Dizzy и магьосник. За ликвидация на магиите на злия дух трябва да се забърка (е, не омлет, де!) и да се използва унищожително чудотворно лекарство. Dizzy се отправя на дълъг път, пълен със събиране на предмети и употребата им и комбиниран със скачане и търкаляне. С малко ум тази осембитова авантюра може да се изиграе за цял следобед. Накрая магьосникът е унищожен, а играчът - доволен. Значи, ред е на втора част :-). *Dizzy* е корабокрушенец на остров. Играчите трябва да му помогнат да сглоби моторна лодка, която да го отведе обратно вкъщи. И втората част набра гейм-точки, което беше ясен сигнал за маркетинговите работници в CODE MASTERS да поемат по комерсиалния път. *Dizzy-манията* започна с излизането на DIZZY 3: FANTASY WORLD DIZZY. Подобрен енджин, няколко нови идеи, семейство и приятели на Dizzy и множество диалози. С тези подобрения обаче се позагуби първоначалната жива атмосфера. На нейно място дойде желанието на издателите за печалба. Действието се върти около Daisy, любимата на Dizzy, отвлечена... че от кой друг, ако не от злия магьосник. В началото Dizzy трябва да избяга от килията, където го е затворил този негодник, и после да се погрижи за спасението на любимата. *Четвъртото* приключение заварва Dizzy във вълшебна страна. DIZZY 4: MAGICLAND DIZZY се появи през 1989 г. Нашият герой пак има проблеми с магии, респективно с магьосника Zaks. Докато Тройката все още е добра и забавна игра, при Четворката се прояви недостиг на изобретателност. Затова преминавате места, познати от предишните части. Вярно, има и оригинални хрумвания, но общо взето играта е с вкуса на претоплена манджа. Което не пречи DIZZY да бъде сред най-популярните адвенчъри за осембитови компютри. *Както* си му е редът в търговската политика, CODE MASTERS потърсиха успех с щурото си яйце и при Amiga и PC. Тези платформи обаче имаха вече свои собствени герои... *Но яйченият сюжет продължи.* DIZZY 5: SPELLBOUND DIZZY намери свои играчи и спечели. В края на това славно пътуване DIZZY обаче излизаше като от конвейер, което пролича и в качеството. Една и съща графика, подобни локации и идеи. Недостигът на хрумвания и неприспособеният свят на DIZZY към технологичния напредък сложиха белега на неизбежния край. *DIZZY 6: PRINCE OF THE YOLKFOLK* довърши това, което в CODE MASTERS усещаха. Чаровните 2D приключения с осем - или шестнайсетцветна графика са без шанс. Ерата на осембитовите свършва, притежателите на шестнайсетбитови машини изобщо нямат интерес към DIZZY - кой тогава ще компенсира производствените и рекламните разходи? Сюжетът не предлага почти нищо, а първата гатанка в играта е почти като тази в началото на третата част. *Епитафът е DIZZY 7: CRYSTAL KINGDOM DIZZY.* Нашето прекрасно яйце за последен път се изтъркулва по склона и една глава на геймърска лудост се затваря завинаги. *Който* не е напълно отегчен от яйцата, особено великденските, може да пророни сълза и да се потопи в 3D-света. *За* да не ощетим историята на едно от най-прочутите яйца на всички времена, трябва да споменем аркадния бяс на този щур немирник. Защо Dizzy се отправя към аркадната територия? Не всеки е привърженик на авантюрите и трябва да се привлекат ония, които не отбират от друго, освен от джойстика. Така възникнаха BUBBLE DIZZY, PANIC DIZZY или FAST FOOD DIZZY, в които Dizzy бяга в лабиринт в стила на GULPMAN. По времето на най-голямата слава на DIZZY фирмата създателка приложи още един трик, който на времето беше нетрадиционен. Създаде специални издания и дори специални adventure с Dizzy, които предшестваха въвеждането на новата част от серията и които бяха прикрепвани на касета като приложение към игралните списания. Благодарение на това днес по света обикаля наистина прилично количество яйчени случки, които са деликатес за колекционерите. При това съществува и DIZZY 8: LITTLE JOKE, дело на PA SOFT. Така е, защото DIZZY е символ за компютърните игри на осемдесетте години. *CODE MASTERS* понатрупа от серията DIZZY малко пари. Въодушевена от този успех, фирмата се опита поне два пъти да пусне в осембитовия свят други adventure-герои. Игрите с плашилото Seymour (с шест продължения) или слонът CJ наистина имат подобна графика и чаровността на Dizzy, но не достигнаха популярността на великденския символ.



Адвенчърите с Dizzy

Dizzy (1987)
Dizzy 2: Treasure Island Dizzy (1988)
Dizzy 3 and a Half (1988)
Dizzy 3: Fantasy World Dizzy (1989)
Dizzy 4: Magicland Dizzy (1989)
Dizzy 5: Spellbound Dizzy (1991)
Dizzy down the Rapids (1991)
Dizzy 6: Prince of the YolkFolk (1991)
Dizzy 7: Crystal Kingdom Dizzy (1992)



Седемте game-приноса на Dizzy

Dizzy
1987 г. Добра игра и прекрасно преживяване. Сагата започва.

***Dizzy 2:** Treasure Island Dizzy*
Почти пуст остров и на него едно залутано яйце. В сравнение със следващите части, тази има общо взето изпипана интрига и не се разиграва в приказен свят. Да се доиграе играта не е просто, но решително си струва усилията. Направо класика са проблемите с използването на шнорхела и вечното давене на клетия герой.

***Dizzy 3:** Fantasy World Dizzy*
Подобрен енджин и някои нови идеи. В играта се появяват много фигури, включително семейството на Dizzy, с които може да се разговаря. Действието има приказна атмосфера и привлича към игра. Това е едно от най-добрите продължения на DIZZY.

***Dizzy 4:** Magicland Dizzy*
Магьосникът Zaks се връща в приказния свят, пълен с изненади, билки, жълтък и черупки. За пръв път се появяват белези, че CODE MASTERS започват да се повтарят. Въпреки това Четворката е доста игрална и забавна. Ако тя беше последна част от серията, раздялата никак нямаше да е лоша.

***Dizzy 5:** Spellbound Dizzy*
Dizzy расте, поне що се отнася до размера на играта. Въпреки някои технически подобрения, авторите тъпчат на място. Малкото нови идеи не са никаква радост за геймърите. От друга страна, Петицата на DIZZY вероятно е най-добрата adventure за времето на осембитовите компютри.

***Dizzy 6:** Prince of the YolkFolk*
Безсмъртният Dizzy се връща в понамирисващия сюжет с все същата графична дрешка. Няколкото добри идеи не спасяват положението. Шестицата не е лоша игра, но доста бледнее в сравнение с предишните части. В яйчената история просто има по-добри парчета.

***Dizzy 7:** Crystal Kingdom Dizzy*
Героят в черупка казва сбогом. Не триумфално, но все така чаровно. Всичко, което очаквате от него, е в този епилог.